漫画 漫画 漫画

漫画 23 漫画

LIRE 5.000

APRILE 1993

MANGA ZINE

LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2

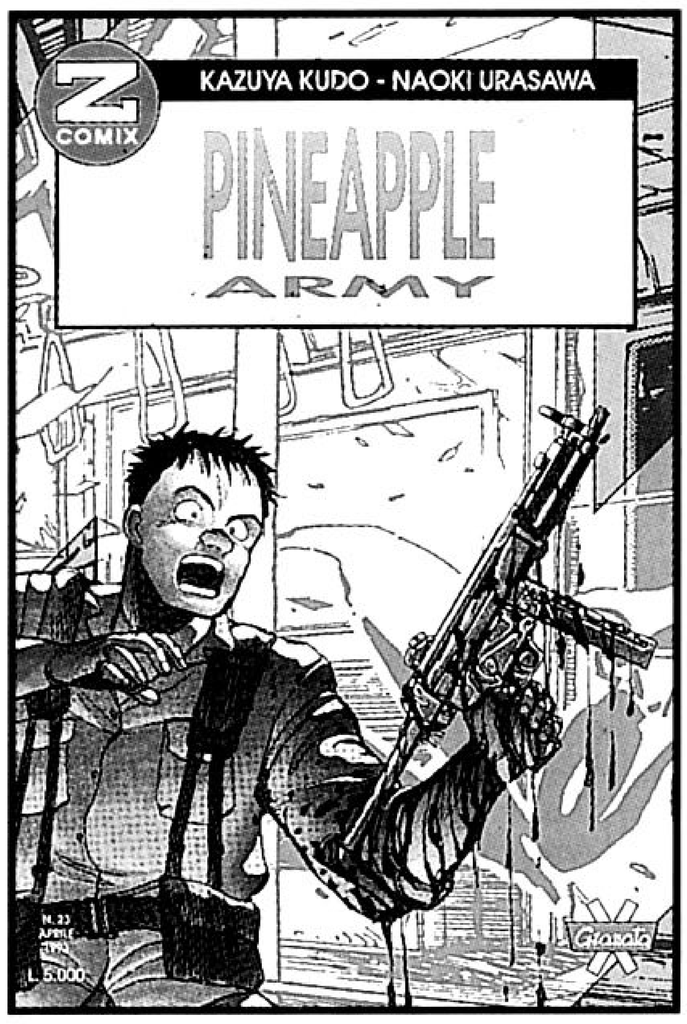
PORTFOLIO

MASAMUNE SHIROW

Granata

漫画 漫画 漫画 漫画

Z COMIX



È in edicola il numero 23 di **Z COMIX** con le avventure di **PINEAPPLE ARMY** del duo **KUDO/URASAWA**.
88 pagine, lire 5.000.

Z STAR

Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 17!
80 pagine, lire 4.000.

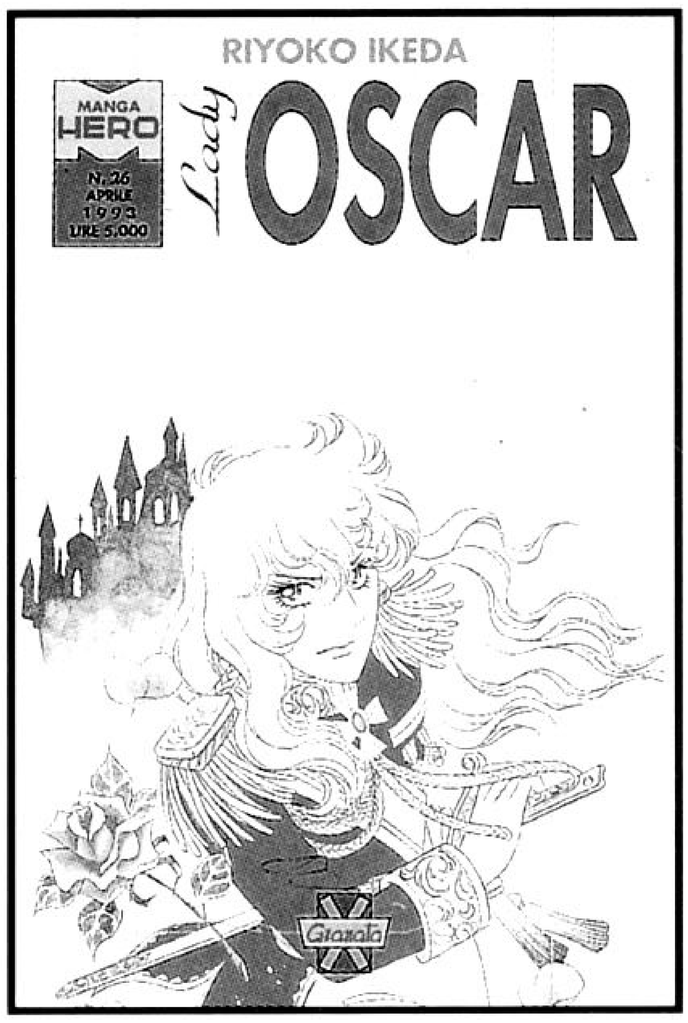
ZERO

30

4 SERIAL ENTUSIASMANTI:
APPLESEED,
MACROSS II,
SANCTUARY,
SILENT MÖBIUS!
ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
128 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

MANGA HERO

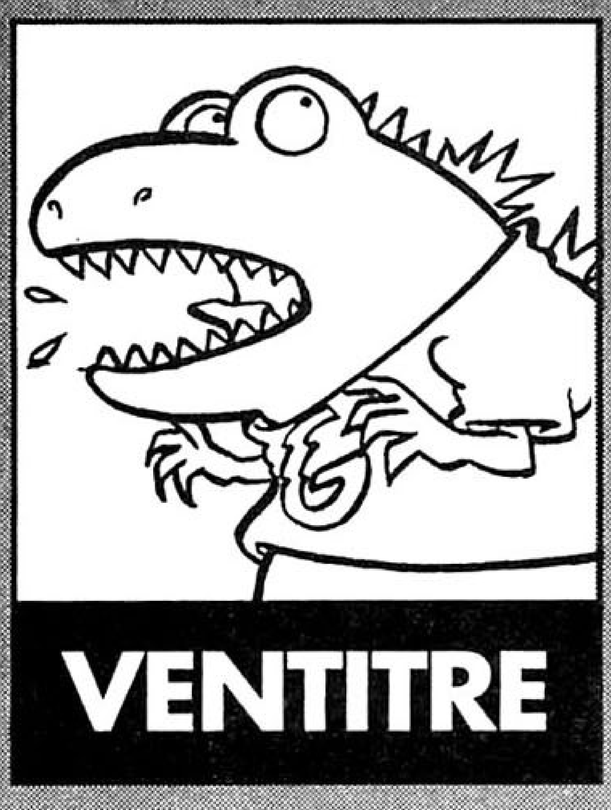


Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°26, **LADY OSCAR!**
96 pagine, lire 5.000.

MANGA CLASSIC

Sul n° 14 di **MANGA CLASSIC**, continua **IL GRANDE MAZINGA!** Supervisione di **GO NAGAI**!
120 pagine, lire 5.000.

MANGAZINE



VENTITRE

ANNO III NUMERO 23 APRILE 1993

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
LAMU'	pag. 13
Portfolio: Dynamic Club	pag. 33
Profili: Masamune Shirow	pag. 45
MAI	pag. 49
Vita da Gaijin	pag. 69
RANMA 1/2	pag. 72
Cuore di manga	pag. 92
PATLABOR	pag. 97

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, IRENE CANTONI, DAVIDE CASTELLAZZI e VANNA VINCI.

CREDITS

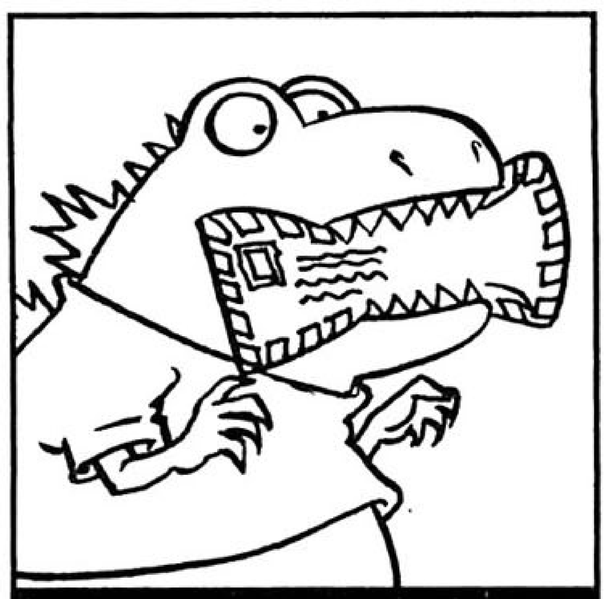
LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini. Traduzione: Federico Colpi.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini. Traduzione: Federico Colpi.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Monica Garuti. Lettering: Deborah Pigrucci.
Copertina: © 1991 M. Shirow.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: I.G.E. Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - telefax 051/226895

Non fate caso alla data qui a fianco (bello sforzo non farci caso, direte voi, ***Mangazine*** *non esce mai puntuale!): non è un pesce d'aprile. Il settore video della Granata Press è in piena attività, anzi quasi preoccupa per il suo fervore. Nel momento in cui sfoglierete questo numero saranno già nelle videoteche il secondo* Devilman *e il lungometraggio di* Ken il Guerriero *(quest'ultimo dopo lunga e travagliata gestazione) e in edicola gli agognati "Z Video" 3 e 4. Un soprassalto di attività frenetica che non sembra destinato a placarsi. Ogni mese sarete infatti sottoposti a una mitragliata di uscite video così suddivise: in edicola uno "Z Video" con 3 episodi di Ken (puntualissimi, giuriamo!), in videoteca uno o due film della serie "Manga Video" (prossime uscite* Shuten Doji, *il secondo* Cavalieri dello Zodiaco *e i tre OAV di* Dangaio*) e ancora, a partire da giugno, la nuova collana "Anime Video" con tre episodi per cassetta di* Maison Ikkoku. *Qualcuno ci fermi!*

Luigi Bernardi



LA LETTERA DEL MESE

Gentilissima redazione, mi scuso se non vi scrivo a macchina (mi fa fatica prenderla) o col computer (non ce l'ho e non lo so usare, incredibile, vero?) ma con un vecchio sistema che oggi pochi sembrano ricordare: carta e penna, vecchio ma sempre efficace. Tra i vostri lettori, credo di essere un vero e proprio decano poiché ho ben 36 anni, il che fa di me probabilmente una sorta di paria, inviso ai suoi coetanei intenti a ben altri passatempi e troppo anziano per inserirmi in una categoria di lettori dall'età media di 15/18 anni. Perciò vorrei indirizzarmi a quella ragazza di Roma che vi scriveva qualche numero fa, lamentando a 30 anni l'incapacità di crescere. Come vedi, ragazza mia, la sindrome di Peter Pan non tiene in alcun conto l'età, e non è curabile. Va be', lasciamo perdere. Dovete sapere che io non sono un fan, o un semplice appassionato, dei cosiddetti 'manga' (e mi scuserete se d'ora in poi li chiamerò solamente fumetti) ma ciò non toglie che non abbia il prosciutto sugli occhi e che sappia apprezzare dei buoni fumetti quando li trovo, indipendentemente dalla loro origine.
Quindi anche se ho seguito in modo molto discontinuo l'avvento del fumetto giapponese in Italia (attenti! Sto per bestemmiare! Trovo, per fare un esempio, *Akira* disegnato magnificamente, ma di una noia mortale, con una storia che non decolla mai!) non mi sono lasciato scappare l'opportunità di leggere alcuni serial che ricordavo di avere visto in tv come *I Cavalieri dello Zodiaco* o l'ottimo *Lady Oscar* che per me, cultore di quel periodo storico noto come Rivoluzione Francese, è una vera gioia per la minuziosa ricostruzione che ne fa l'autrice. Spero proprio che tra storie di robot, mostri e adolescenti coi primi pruriti trovino il successo e la collocazione che meritano.
Ok, a questo punto penso che sia anche ora di rivolgervi qualche domanda (sempre che abbiate resistito a leggermi fin qui):
1) Tempo fa diceste che era praticamente impossibile leggere in Italia storie come *Occhi di Gatto* o *City Hunter* in quanto l'autore non gradiva l'occidentalizzazione cui avrebbero dovuto necessariamente essere sottoposte, ma adesso le ho viste pubblicate da una non meglio identificata editrice 'Paprika' (?) di Roma, senza però il marchio di copyright né la firma dell'autore, in volumetti raffazzonati

Lady Oscar © 1979 Ikeda/TMS/(Arch. Rete Italia)

VENDO/SCAMBIO

Vendo fotocopie in b/n a L. 100 cad. su Candy, Ranma 1/2, Versailles no bara, Dirty Pair, Nadia, Megazone 23 *e altre. Fotocopie a colori a L. 2000 cad., audiocassette doppiate da CD.*
Pasqualina Piccolo
Cavone San Gennaro dei Poveri 23
80136 Napoli

Compro astronavi, robot, basi delle serie giapponesi, modellini della serie UFO, personaggi della Baravelli. Cerco album Atlas Ufo Robot, Ufo, Mazinga.
Ivano Govoni
Via Carati 6
40013 Castelmaggiore (BO)
Tel.: 051/713119 (ore serali)

Cerco qualsiasi genere di materiale su Lamù, Maison Ikkoku, Orange Road. *Cerco e scambio, anche videocassette sui cartoni animati giapponesi.*
Stefano Imperi
Via C. Monteverdi 34
03100 Frosinone
Tel.: 0775/292270
ore pasti

Vendo copie, in lingua originale e non, di OAV, film e serie televisive (oltre a quelle in italiano di Conan, Ken il Guerriero *ed* È quasi magia Johnny*), colonne sonore di OAV, film e serie*

Pegasus © 1987 Kurumada/Shueisha/Toei doga

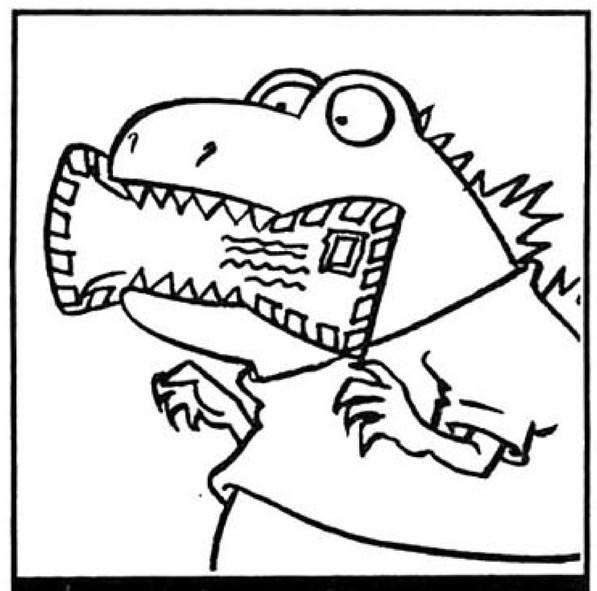
privi perfino di uno straccio di presentazione. Ho ragione a pensare che si tratti di una pubblicazione clandestina?
2) Esiste il fumetto di *Cuore* tratto dal romanzo di De Amicis? Ricordo che il serial tv era fatto molto bene (parlo naturalmente del cartoon nipponico).
3) E il buon vecchio *Goldrake*? Non mi dispiacerebbe leggere la versione a fumetti di quello che per l'Italia resta un punto di svolta quasi storico di concepire il cartone animato.
4) Bene o male, fino a ora le vostre pubblicazioni sono strutturate per potersi rivolgere a un pubblico quanto più vasto possibile, dai 9 ai 90 anni per intendersi. Prevedete di varare prima o poi una pubblicazione di impostazione 'più adulta'?. Non so se mi spiego, ehm, ehm...
E per concludere una domanda che è quasi una provocazione: secondo voi questa febbre gialla che sconvolge il fandom italiano è dovuta a vero amore o a un semplice innamoramento (una 'fittonata' come si dice a Firenze) destinato prima o poi a passare come tante altre mode che l'hanno preceduta?
E ora vi saluto davvero, con l'auspicio di ricevere una vostra risposta e di risentirci ancora.
P.S. Pubblicate pure il mio indirizzo così se qualche appassionato/a mio/a coetaneo/a vuole scrivermi (tipo per esempio quella ragazza di Roma di cui parlavo prima) potrà farlo.

Antonio Scaglioni
via Gelsomino 55
50125 Firenze

Caro Antonio, Zingarelli alla mano, ritengo che la definizione 'clandestine' riferita alle pseudo-edizioni italiane dei manga di Tsukasa Hojo sia insufficiente. Clandestino sarebbe ciò «che si fa in segreto», e la segretezza non mi sembra la caratteristica più spiccata di qualsiasi cosa possa essere reperita in un'edicola. Piuttosto ti invito a spostarti alla pagina 1407 del succitato vocabolario, ove riposa il termine giusto: 'pirata', cioè «chi sfrutta e depreda il prossimo». Il prossimo in questione è il povero Tsukasa Hojo in persona, che si è sempre opposto a QUALSIASI forma di occidentalizzazione dei suoi manga e ora si ritrova un'edizione italiana indecente (adattamenti a singhiozzo, lettering ondivago, balloon il cui contenuto esplode nella tavola...) senza neanche potersi consolare dal punto di vista monetario. La sigla Edizioni Trastevere/Paprika nasconde personaggi ben noti per il dono di saper diventare puntualmente 'non meglio identificati' quando si tratta di pagare. Io, quanto a pirati, continuo a preferire Capitan Harlock: sarà meno incallito, ma almeno è affascinante.
In breve il resto: 2) Non è mai stato realizzato un manga di Cuore. *Esiste un animecomics realizzato in Italia dalla Mondadori. 3)* Goldrake *è in arrivo. 4) Non nell'immediato.*
La tua passione di 36enne dimostra che ci sono amori che non si dimenticano. Esisterà sempre un pubblico affezionato a un immaginario che ha saputo espimersi in tanti capolavori. Ma ricordiamoci che le febbri gialle (eventi patologici che si manifestano sotto forma di settarismo) sono fortunatamente passeggere e ben poco contagiose.

LETTORI ALLA RISCOSSA

Meravigliosa redazione di **Mangazine**, il mio nome è Enrico e sono un ragazzo di 15 anni da tempo appassionato ai manga. Ho scoperto la vostra rivista da poco tempo e devo dirvi che la sua lettura è molto interessante. Poiché sono poco informato riguardo al manga di *Uruseiyatsura* e poiché trovo che sia molto ben realizzato vi prego di rispondere alla mia lettera sperando che voi non la cestiniate. Gli episodi di *Lamù* che pubblicate sono censurati oppure no? Stamperete tutti gli episodi? Qual è il

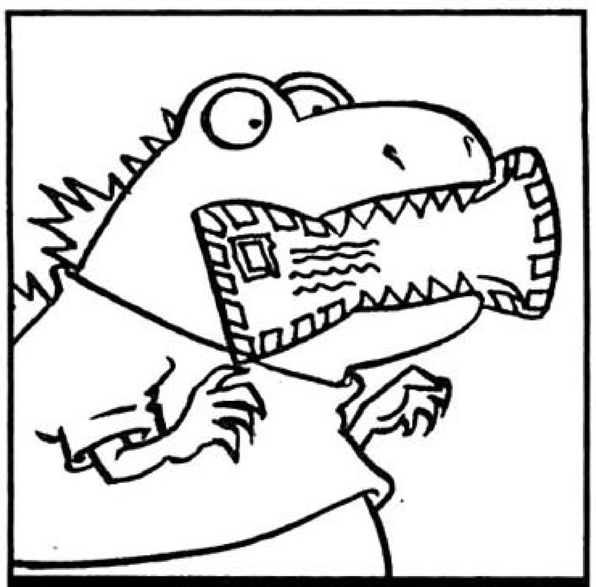


POSTA

televisive (anche sigle italiane). Vendo inoltre manga originali (anche erotici) e magliette di Dragon Ball *e di* Hokuto no Ken. *Prezzi modici comprensivi di spese di spedizione e di cassetta audio o video. Si inviano liste prezzate.*
Ferruccio Modesti
Via Bastianaccio 2
00060 Riano (RM)
Tel.: 06/9035193

Film d'animazione giapponesi e americani, serie televisive e original anime video. Alcuni esempi: Kenshiro, I Cavalieri dello Zodiaco, Lupin III, Lodoss War, Lamù, Cream Lemon, Macross, Venus Wars, Orange Road, Video Girl Ai, Devilman, Capitan Harlock, Mazinger, Jeeg robot d'acciaio *e molti altri in lingua giapponese, italiana, inglese. Inoltre, una novità assoluta:* La Bella e la Bestia *in versione americana! Telefonate al* ***02/48701444*** *chiedendo di* ***Paolo****. Solo al sabato, grazie.*

Per tutti gli appassionati di manga erotici, una occasione da non perdere: vendo manga originali giapponesi erotici rilegati nei loro albi. Si avverte che essendo originali i testi sono in lingua giapponese. Disponibili anche manga non erotici. Il tutto ancora confezionato.
Adriano Forgione
Piazza Leonardo 1



80129 Napoli
Tel.: 0081/5563789-5568757

Scambio (e in caso, vendo) videocassette e colonne sonore di OAV e film d'animazione giapponese in italiano e in lingua originale. Scrivere per ricevere gratuitamente la lista completa.

Nathan Gustin
Via I. Della Croce 5
34126 Trieste

Ciao a tutti! Sono Rosamaria e cerco qualsiasi tipo di materiale su Ransie la strega *(fotocopie, figurine, poster, figure). Inoltre cerco l'album completo di figurine di* Ransie. *In cambio offro materiale su Lamù,* Nausicaä e I Cavalieri dello Zodiaco. *Vi prego, scrivetemi in tanti!*

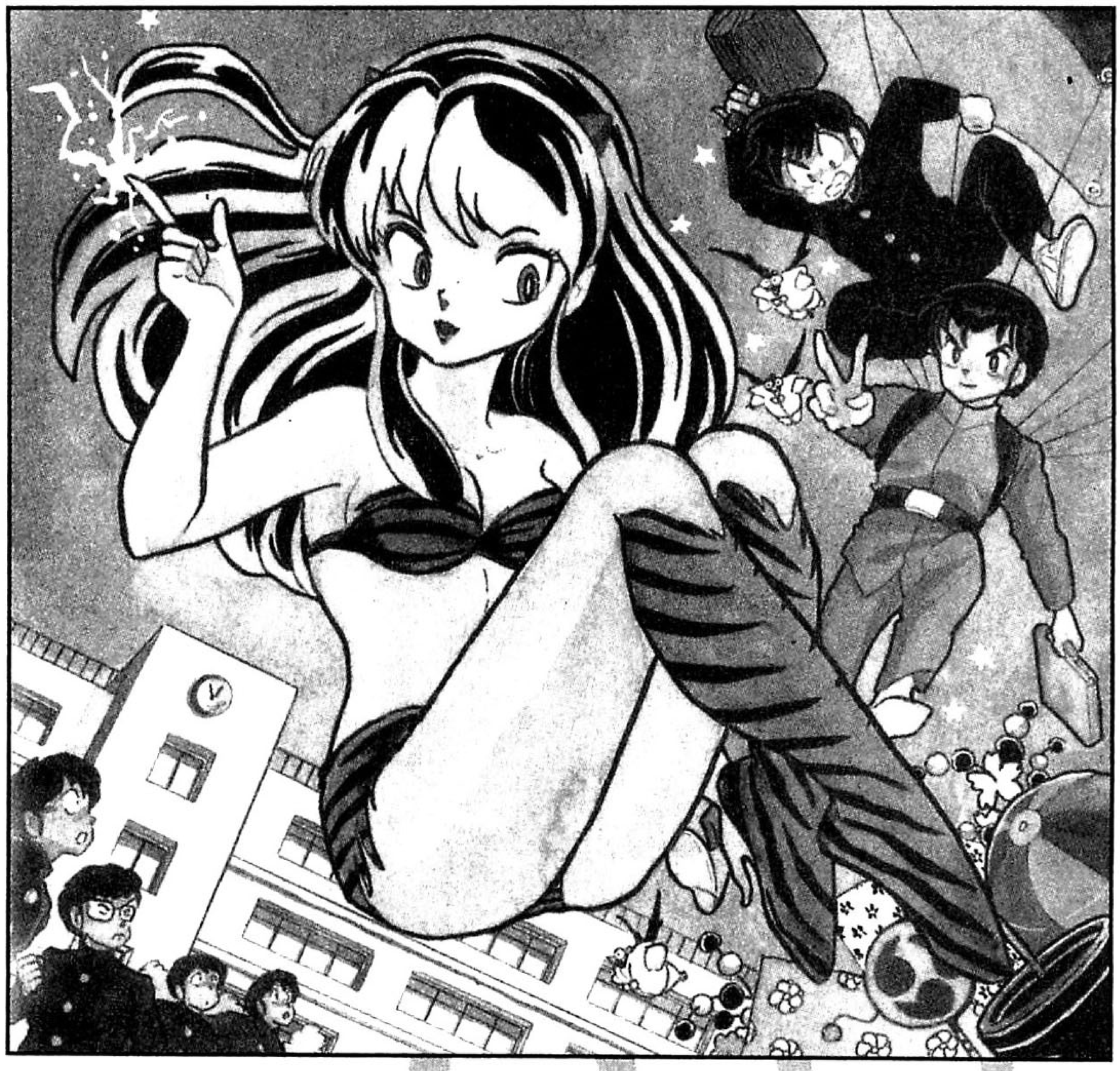
Rosamaria Rizzo
Via C. Jacobini 187
00139 Roma

Vendo cartoni animati giapponesi e film horror americani inediti. Solo zona Roma.

Mario Pinto
Via Alessandro VII 82
00167 Roma
Tel.: 06/3011630

Vendo i primi 10 numeri di "ZCompact" con le avventure di Ken il Guerriero, *i primi 2 numeri di "Manga Compact" con i* Cavalieri dello Zodiaco, *i numeri 1, 2, 3, 4, 6, 7 di "Manga Classic" con*

Lamù © 1981 Takahashi/Shogakkukan



numero esatto di questi? Ultimamente cercando un canale tv che non riuscivo a selezionare ho scoperto che esiste una trasmissione chiamata "Buon compleanno Lamù" presentata da una giapponesina, nella quale quest'ultima fornisce un numero di telefono per ordinare poster, modellini e film di Lamù. Poiché la ragazza presenta il tutto sotto il nome della Granata Press, vorrei sapere meglio che cosa intende per film e modellini di *Lamù*. Potete dirmi i titoli dei film e pubblicare le foto dei modellini? Inoltre vorrei sapere se le puntate trasmesse su questa stessa emittente (Retecapri) sono censurate.
Voglio comunque rinnovarvi i miei complimenti, non solo riguardo a **Mangazine** ma anche a "Zero", a "Manga Compact", a "Zeta Compact" e a "Zeta Video".
Grazie per il vostro lavoro che mi aiuta a liberarmi dallo stress quotidiano.
In caso qualcuno volesse corrispondere con me per un'amicizia interminabile vi lascio il mio indirizzo: Enrico Vendruscolo, Piazza Ugo da Como 3, 00139 Roma.
P.S. Continuate così!
P.P.S. Vi prego di rendere **Mangazine** più regolare nelle uscite perché non riesco a rimanere per un intero mese senza la vostra rivista.

Enrico Vendruscolo
Roma

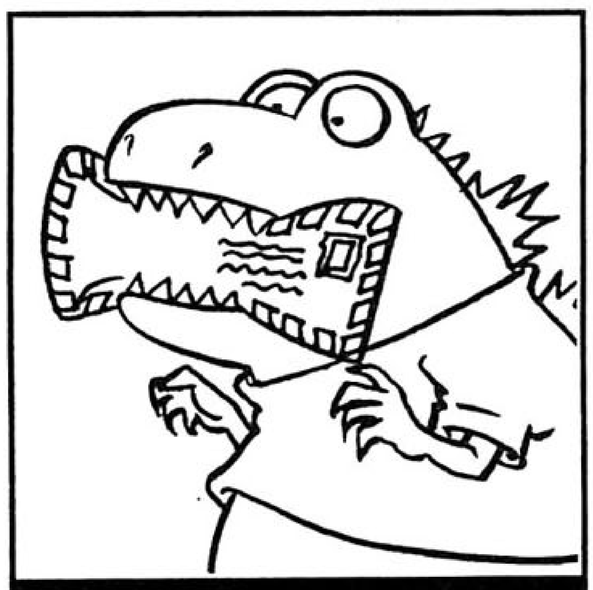
Per questa volta passi, perché sei talmente prodigo di elogi da smussare ogni nostra intenzione vessatoria; però d'ora in poi sconsigliamo ogni altro lettore dall'approfittare dell'angolo della posta per farsi promuovere il proprio annuncio in più ambito spazio. Passando al blob di domande (non numerate) rispondiamo, non numerando, così... Il discorso censura è, a quanto pare, il tormentone dell'appassionato di anime-manga. È un atteggiamento giustificato, senza dubbio, visti certi macelli perpetrati in passato; ma ci sembra che assuma un po' troppo spesso i caratteri della paranoia, dato che lo spettro della 'censura' (termine improprio) è evocato a ogni piè sospinto anche nei confronti di chi, come i sottoscritti, ha sempre operato rivendicando e rispettando l'integralità assoluta degli adattamenti. Questo 'tic della censura' deriva, a parer nostro, soprattutto dal-

l'atteggiamento introdotto da certi esperti improvvisati che, gracili dal punto di vista critico, non sanno fare di meglio che giudicare gli oggetti del contendere con il cronometro alla mano. E se aprissimo un bel dibattitto? Tornando a noi: non censuriamo affatto Lamù, *e pubblicheremo TUTTI i 374 episodi (a questo ritmo corrispondono a trent'anni!). Un elenco dei film di* Lamù *l'abbiamo pubblicato sul numero 5 di* **Mangazine**, *perciò dovresti esserne in possesso. Per chi si fosse collegato soltanto ora, comunque, ecco l'elenco:* Only You *(1983),* Beautiful Dreamer *(1984),* Remember My Love *(1985),* Lamù The Forever *(1986),* Lamù The Final (1988), Itsudatte My Darling *(1991). Retecapri non ha affatto manipolato, a quanto ci risulta, i telefilm di* Lamù. *P.S. Quando ci giunge una lettera come la tua, che loda molte nostre testate ma non tutte, ci vien fatto di pensare: ma le altre che fanno, schifo?*

Cara redazione di **Mangazine**,
vi scrivo per denunciare un fatto, a mio avviso molto grave, e per farvi una richiesta (anzi due). Durante lo scorso anno, Teletuscolo ha trasmesso la serie tv *Maison Ikkoku*, di Rumiko Takahashi, che ora viene ritrasmessa su Junior TV. La serie è molto bella, e a me, come a molti dei miei amici, fa piacere che la trasmettano; il problema però è che, delle 96 puntate di cui è composta la serie, ne sono state comprate e trasmesse da Teletuscolo solamente 52. È probabile che ciò accada anche per la trasmissione su Junior TV. Di conseguenza ci ritroviamo la serie interrotta a metà. Non si sa realmente per quale motivo, anche se si dice che esso sia dovuto ad alcune puntate con un contenuto un po' 'osé'.
Secondo me, però, una serie tv o la si fa vedere per intero, oppure non la si fa vedere affatto! So che voi non potete risolvere questo problema, ma ho letto che la vostra casa editrice Granata Press metterà in commercio in videocassetta quelle puntate che non sono mai state trasmesse. Se questo è vero vorrei, senza essere troppo invadente, che si sbrigasse a farlo perché mi piacerebbe moltissimo vederle, anche se ne conosco l'epilogo avendolo letto su *Anime*, però vederle è una cosa, leggerne il contenuto è un'altra, non vi pare?
Prima di salutarvi vorrei farvi un'altra richiesta: perché non pubblicate il fumetto di *Maison Ikkoku*?
Rimango in attesa di una vostra graditissima risposta.

Leonardo 'Lio' Belli
Roma

Ancora Rumiko Takahashi sugli scudi in un'altra lettera capitolina. Passiamo a uno stile di risposta telegrafico perché ci accorgiamo che lo spazio sta calando vertiginosamente. Teletuscolo, e tutte le altre TV che trasmisero Cara, dolce Kyoko, *diffusero soltanto 52 puntate perché tante ne furono acquistate all'epoca. Incredibile, ma vero! Ora la succitata (nella precedente risposta) Retecapri riprende la serie promettendo il completamento dell'opera. Nel frattempo un'instancabile casa editrice bolognese (quale sarà mai?) si sta apprestando a editare l'intera saga di* Maison Ikkoku *in video e in fumetto. Vi vogliamo aiutare dicendo che comincia per Granata e finisce per Press.*



POSTA

Mazinga Z e il numero 11 con la seconda parte del fumetto di 2001 Nights *della collana "Zeta Comix" o li scambio con materiale su* Orange Road, 3x3 Eyes, Ranma 1/2, Patlabor, Gunbuster, Maison Ikkoku, Bubblegum Crisis e Ken il Guerriero. *Inoltre vendo e scambio materiale su* Nadia e i mitici Queen.

Luciano Zaami
Via L. Russo 28
93100 Caltanissetta

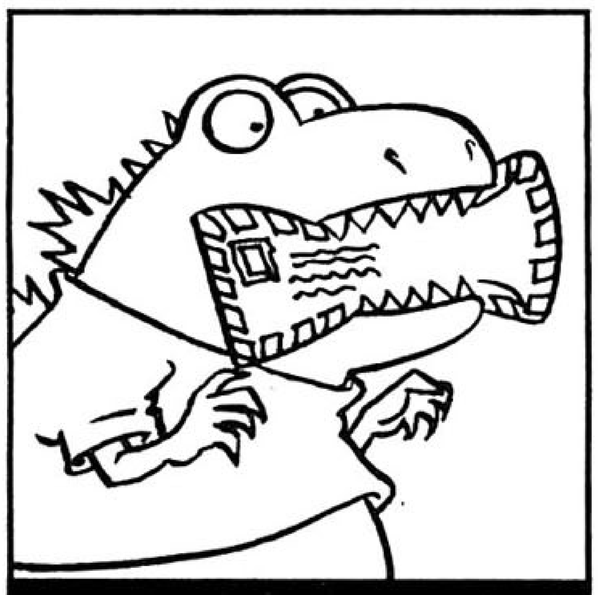
Pago bene chi mi venderà dischi 45-33 giri italiani su qualsiasi produzione Jap. Posso anche scambiare. Realizzo inoltre audiocassette: ho 150 sigle tv originali su disco tra cui scegliere. Per favore, se telefonate non accennate al motivo, dite solo che siete miei amici.

Mauro Agnoli
Via Polezzera 2/1
29015 Castel San Giovanni (PC)
Tel.: 0523/844281

Vendo e scambio un grossissimo numero di OAV e film di animazione giapponese. Qualche titolo: Bastard!!, Babil Nisei II, Video Girl Ai, Ranma 1/2, Compiler, Porco Rosso, Hanappe Bazooka, Gundam 0083, CBkyara *(SD di Nagai) e moltissimi altri (+ di 400 titoli). Chi fosse interessato può telefonare o scrivere a*

Fabio Buscaroli
Via G. Pascoli 34

Ranma 1/2 © 1989 Takahashi/Shogakkukan/Kitty



POSTA

21051 Arisate VA
Tel.: 0332/471020

Disponibili, su ordinazione, disegni stile Shingo Araki. Ogni disegno è gratuito.

Emanuele Russo
Via C. Pisone 96
00175 Roma

Cerco poster, materiale vario e l'OAV ambientato in città della serie Maison Ikkoku. *Inoltre desidererei ricevere cataloghi prezzati su qualsiasi produzione giapponese.*

Michele Foschi
c/o Francesca Chiesi
Via dell'Olivuzzo 22
50123 Firenze

Vendo dischetti per PC Amiga e Mac con bellissime immagini in alta risoluzione degli eroi dei fumetti americani e giapponesi come Lamù, Ken il Guerriero, Aliens, Spiderman *e altri. Inviare fax o telefonare per catalogo e informazioni.*

Lorenzo Pistone
Tel. 055/4210477
Fax 055/443732

Scambio film, OAV e serie "made in Japan". Ho una superlista che vi aspetta! Tutto il materiale è in PAL (ho anche la serie di Gundam *in italiano!). Cerco disperatamente le serie TV di* Mazinga Z, Gloizer X, Gotriniton.

Saverio Mancini
Via M. Garibaldi 96
98057 Milazzo ME
Tel. 090/9283620

Heidi © 1974 Zuiyo

Carissima redazione di **Mangazine**, ho 27 anni e credo ormai di essere uno dei pionieri delle produzioni giapponesi, essendo cresciuto con *Heidi* (*Arupusu no shojo Haiji*) e con *Goldrake* (*Gurendaiza*), all'età di soli 10 anni, per proseguire poi con tutte le serie animate che le nostre tivù ci proponevano. Ho collaborato anche alla testata artigianale, di cui avete parlato nel n. 20 in "Cuore di Manga", "I nostri eroi". Sono Adriano Forgione di Napoli e vi scrivo per farvi i complimenti, la linea del giornale è giusta dal punto di vista estetico, e della introspezione degli autori, così per quello che riguarda la linea diretta con i lettori, ma devo farvi anche una critica che non dovete assolutamente sottovalutare, in quanto direttamente riguardante i manga.
Vengono troppo privilegiati i personaggi femminili, rispetto a quelli maschili, e i protagonisti dei vostri manga sono quasi tutte donne. Non si tratta di antifemminismo o mancanza di rispetto verso le donne (Dio solo sa quanto le amo) ma diamo un po' di spazio anche a noi uomini, che forse ci siamo anche più portati per le azioni di forza (mi riferisco chiaramente ai manga d'azione). Arigato.

Adriano Forgione
Napoli

Caro Adriano, se il tuo appunto è riferito a ***Mangazine****, senza dubbio hai ragione nel notare una predominanza di personaggi femminili, del resto benvenuta visto che nell'ambito delle altre nostre testate nipponiche (sono ben 8 al momento, 10 se aggiungiamo i supplementi trimestrali, e presto 11 con "Manga Album") i protagonisti sono sempre stati machos efferati come* Ken, Crying Freeman, Devilman, Grey *e tanti altri, e i generi privilegiati sono stati quasi sempre generi 'maschili': la fantascienza più o meno catastrofica e/o robotica, il thriller, l'horror... Soltanto ora, con* Lady Oscar *e la prossima uscita di* Nausicaä, *il panorama Granata Press presenta altre avventure al femminile oltre al risicato manipolo già ospitato su* ***Mangazine****; ma (purtroppo, diciamo noi) le eroine rimarranno ancora per un po' una minoranza.*

Lettera straveloce: ma come si pronuncia *Ranma 1/2*? 'Ranma uno due'? 'Ranma un mezzo'? 'Ranma ichi ni'? Ciao.

Marcello 'Proust' Sembali
Siena

'Ranma mezzo' in italiano. 'Ranma nibun no ichi' in giapponese.
P.S. Hai i baffi?

Ci scusiamo con ***Sebastiano Trimarchi****, alla cui lettera abbiamo risposto nel numero 21; il Gigante Baba esiste davvero e di tanto in tanto è ancora attivo sul ring nonostante l'età avanzata. Appare inoltre in numerosi spettacoli televisivi e spot pubblicitari. Contento?*

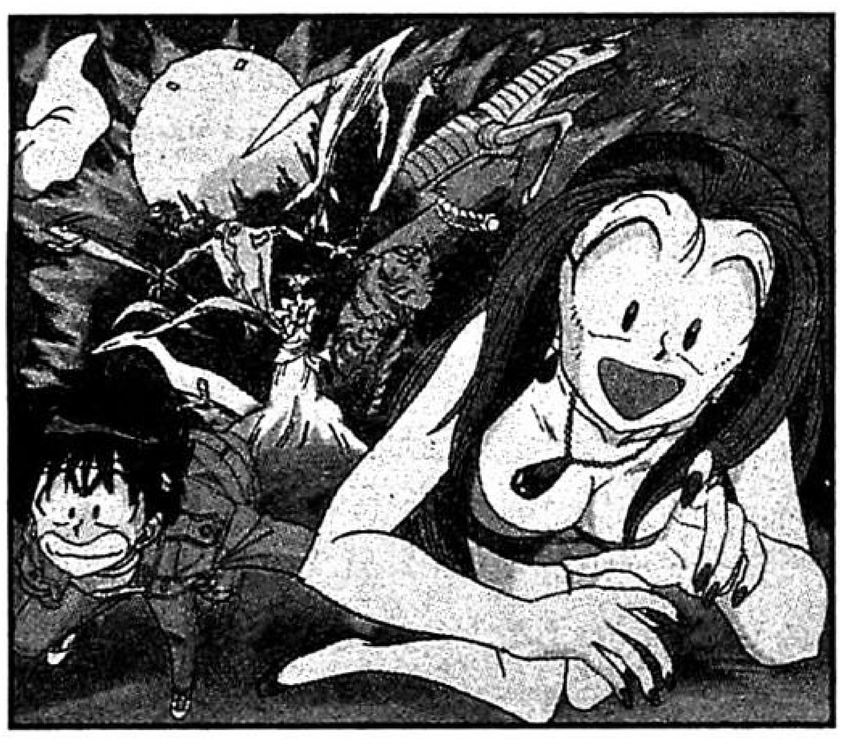
NEWS GIAPPONE
a cura di Federico Colpi

ULTIME PUNTATE

Come sapete, aprile è il mese delle novità televisive. Quest'anno ne arrivano ben due di interessanti, tratte da altrettanti fumetti della Shogakukan: *Yaiba* e *GS Mikami*. Ma salutiamo innanzitutto, com'è nostro uso, chi se ne va dai teleschermi: *Shonen Ashibe 2* termina al 25° episodio (sembra per attriti tra l'editore Shueisha e l'emittente TBS); *Tomatoman* al 50°; *Il cane delle Fiandre* al 24°; *Superbikkuriman* al 44°; *Space Oz* al 26°; *Tetsujin 28 go FX* al 47°; *Oi! Ryoma* al 39°; *Supazugan* al 21°; *Kureyon Shinchan* al 45°.

GOSUTO SUIPA MIKAMI *(Mikami la ramazza-fantasmi)*
Prod. Toei doga
Dopo *Superbikkuriman* la Toei propone allo stesso orario (otto della domenica mattina su TV Asahi) un personaggio decisamente più 'adulto': nientemeno che Mikami, la ramazza-fantasmi che disputa a *Ranma* e *Ushio e Tora* il titolo di manga più amato della rivista "Shonen Sunday". La protagonista è una rossa dalle proporzioni di Jessica Rabbit che possiede nientemeno che un diploma statale di indagatrice dell'occulto. Al contrario di qualche eroe dei fumetti nostrani non fa però questo lavoro per passione, ma solo ed esclusivamente per soldi (e più sono meglio è!). Nonostante la sua paperoniana ricchezza, la caccia-spettri non è però molto prodiga verso i suoi assistenti: il povero Yokoshima, che lavora all'agenzia di Mikami col solo scopo di avere sempre sott'occhio le abbondanti curve della ragazza, ha uno stipendio di 250 yen all'ora; Okinu, lo spirito di una ragazza morta 300 anni fa che ancora non è riuscita a reincarnarsi, prende poi solo 30 yen al giorno, che accumula per poter pagare a Mikami l'onorario di un servizio che le permetterà di tornare nel mondo dei vivi!
Già la presentazione dei protagonisti può bastare per capire quale può essere il livello di demenzialità di questa specie di 'Lamù dell'oltretomba'! E se non basta... fornitevi di un amico in Giappone che ve lo registri e ve lo mandi in videocassetta; oppure organizzate una veglia di preghiera perché un giorno qualche TV si decida a trasmettere questa serie anche da noi!

KENYU RETSUDEN YAIBA *(Yaiba, cronache dell'eroe della spada)*
Prod. Pastel/Shogakukan Production
Dallo stesso staff dei video di *Ushio e Tora* (prossimamente in Italia) arriva il superelettrizzante Yaiba Kurogane, un nanerottolo che sprizza energia da tutti i pori e che è anche un abilissimo maestro nell'uso della spada. Dopo un lungo allenamento nella foresta assieme al padre Kenjuro, Yaiba ritorna in Giappone e si iscrive alla scuola media, partecipando al club di kendo. Ma la sua vita si differenzia presto da quella di un semplice studente! Sostenuto dall'amica Sayaka, Yaiba difatti deve combattere contro le forze del male!! Se la serie TV mantiene le promesse del magnifico film pilota che già un anno fa girava tra gli addetti ai lavori, c'è da attendersi davvero scintille da questa nuova serie! In particolare, vogliamo segnalarvi la regia fresca e frizzante di Kunihiko Yuyama (*Goshogun*, *Minky Momo*, *Leda*...) e il character design 'alla Kanada' del giovane Tokuhiro Matsubara.



G. S. Mikami © 1993 Shiina T./Shogakkukan - Asatsu - Toei doga

GLI OAV DI MARZO

SHINSEIKI GPX SAIBA FOMYURA 11
vol. 5
(Cyber Formula 11, i Grand Prix del nuovo secolo)
1 aprile, VAP, 30', Sunrise

MAMONO HANTA YOKO
vol. 3
(Yoko, la cacciatrice di mostri)
1 aprile, Toho, 30', Madhouse

ISU-TENKU NO SHINDEN
vol. 3
(Y's, il palazzo celeste degli dei)
21 aprile, Kadokawa/King, 30', Tokyo Kids

WOLFGUY
vol. 4
22 aprile, Bandai Visual, 27', Eizo kobo

APPUFERURANTO MONOGATARI
(Storie di Appfelland)
25 aprile, Tokuma, 90', J.C. Staff

SHINTANI KAORU - DEZATO ROZU
(La rosa del deserto, di Kaoru Shintani)
25 aprile, Toei, 50', J.C. Staff

KISHIN HEIDAN
vol. 2
(Il plotone degli dei meccanici)
25 aprile, Pioneer LDC, 30', Ginga Teikoku

MOLDIVER
vol. 3
25 aprile, Pioneer LDC, 30', AIC

SHINSEIKI GPX SAIBA FOMYURA 11
vol. 6
(Cyber Formula 11, i Grand Prix del nuovo secolo)
25 aprile, VAP, 30', Sunrise

SOSEIKISHI GAIASU
vol. 3
(Gaiarth, il cavaliere meccanico della Genesi)
28 aprile, Toshiba, 45', Artmic

Mamono Hunta Yomo
© 1993 Toho

Yaiba © 1993 Aoyama G. - Shogakkukan- TV - Tokio - TVK - Enoki

CHIPPU! AIAN RIGA *(Raffica di vento! Iron Leaguer)*
Prod. Sunrise
Piccoli SD crescono!! E gli Iron Leaguer sono in tutto e per tutto uguali a degli SD, senonché le loro storie sono (abbastanza) serie, senza l'umorismo sgangherato dei CB di Nagai o degli SD Gundam. La storia: nel futuro gli spettacoli sportivi di maggior successo sono giocati da robot, uniti nella Iron League. Il potente gruppo Dark Sport tenta di assumere il dominio della lega con le sue sporche tecniche. L'onestissimo (quanto debole...) team dei Silver Castle cerca però di opporsi alle mire del Dark Sport... Serie eminentemente per bambini, riunisce comunque uno staff di primissima classe: il regista Tetsuro Amino ha già tra i suoi precedenti *Dancougar*, *Goshogun* e qualche tonnellata di *SD Gundam*; il mechadesigner Kunio Okawara è papà di *Gundam* (quello vero), *Granzoote* e delle "macchine del tempo" della Tatsunoko; il sakkan Hideyuki Motohashi viene poi dalle esperienze di *Borgman*, *City Hunter* e di quello splendido *Shuten Doji* che dovete subito andare a comprare in videoteca!! (ma guarda questi fin dove ti mettono la pubblicità...)

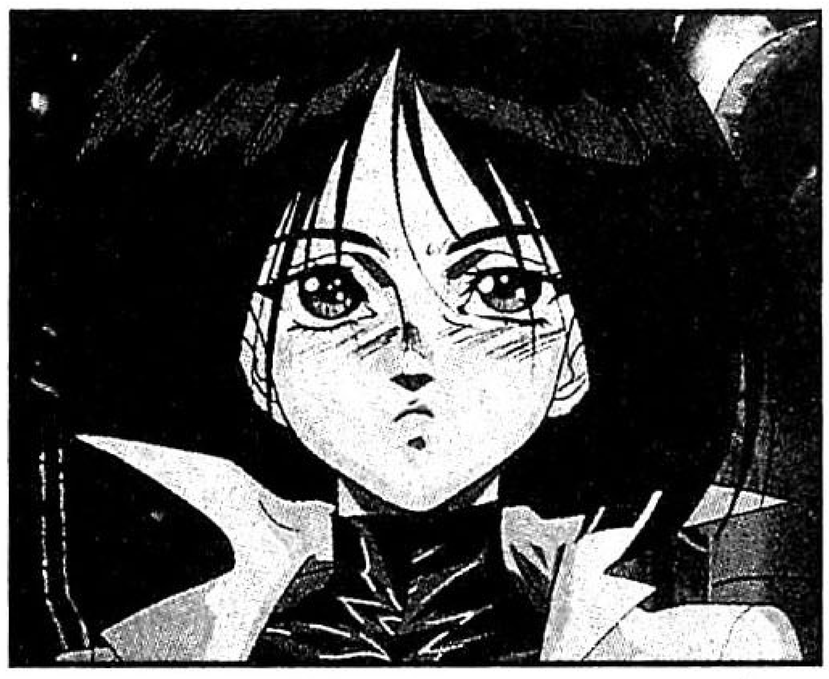
POKONYAN!
Prod. Animation 21/NHK
Brevissimi su questa nuova serie di Fujiko Fujio F; questa volta al posto di un Doraemon che ne combina di tutti i colori c'è il tasso-volpe Pokonyan e invece di Guglia c'è la piccola Miki. La regia è del superveterano Hiroshi Sasagawa, assistito da un nutrito manipolo di ex-tatsunokiani.

NINTAMA RANTARO
Prod. Ajiado/Gakken-NHK
Nuova serie comica ambientata in un '600 in cui ci sono le biciclette e i distributori automatici di bibite, ha per protagonisti tre 'nintama' (uova di ninja... a voi scoprire il significato quando e se vi capiterà di vedere questa serie) che scatenano il caos in una scuola di ninjutsu. La regia è di Tsutomu Shibayama (*Doraemon*, *Marukochan*, *Ransie*...).

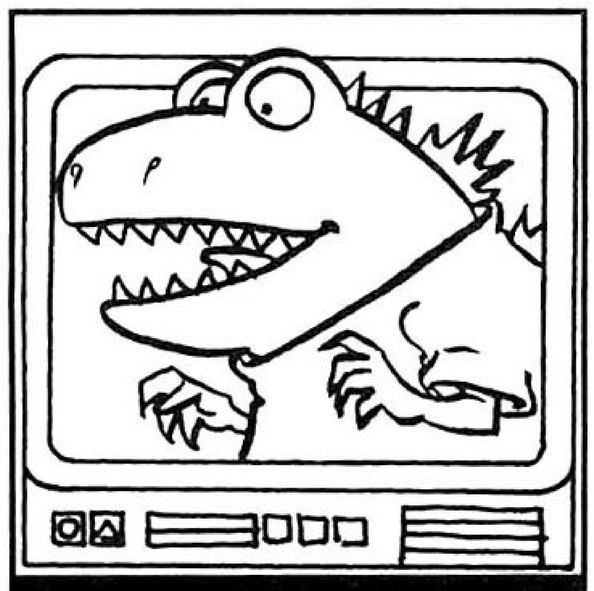
KYORYU WAKUSEI *(Il pianeta dei dinosauri)*
Prod. Studio Junio/NHK
Chiudiamo con un'ennesima serie per bambini, che intende presentare ai più piccoli l'affascinante mondo dei dinosauri, tornato di gran voga. Carino il cartone e veramente splendido il programma in cui è inserito, "Tensai terebikun", realizzato in computer graphic secondo la moda del momento e d'altissimo livello sia in termini d'intrattenimento che per valore pedagogico. Quando in Italia si decideranno a fare una trasmissione davvero intelligente per bambini, vorremmo che ne tenessero conto...

NEWS GIAPPONE/VARIE
a cura di Federico Colpi

LA PRIMA VOLTA DI LEIJI
Leiji Matsumoto, che in Italia sta ottenendo un successo clamoroso con il fumetto di *Capitan Harlock* (pubblicato su "Z-Star"), vedrà per la prima volta un suo manga portato in OAV. Tre episodi di *The Cockpit* (Shogakukan), il celebratissimo fumetto di guerra ambientato nei cieli del Giappone durante il secondo conflitto mondiale, saranno trasposti in altrettanti video. Mozzafiato lo staff: il primo episodio sarà diretto da Yoshiaki Kawajiri, noto per *Yoju toshi* (La città delle bestie, prossimamente in Italia) e *Cyber City OEDO*; il secondo da Takashi Imanishi (*Gundam 0083*, *City Hunter*...); l'ultimo da Ryosuke Takahashi (*Leizner*, *Votoms*, *Samurai Troopers*). Prodotti da Animage Video (Tokuma shoten), saranno probabilmente pubblicati anche negli USA, dove la VIZ ha annunciato l'intenzione di mandare in stampa il fumetto. Intanto Bandai ha annunciato un progetto per una nuova versione in OAV di *Dominion*.



Gunnm © 1993 Kishiro Y./Shueisha- Movic - KSS



DALLA SHUEISHA

Rokudenashi Blues, uno dei maggiori successi in manga della Shueisha, avrà un nuovo film di oltre un'ora e mezza dopo il mediometraggio apparso lo scorso anno nel corso del Toei Anime Festival. Il colosso dell'editoria nipponica ha intanto annunciato altre due grandi novità in video: una è *Jojo no kimyona boken* (Le bizzarre avventure di Jojo), il cui manga sta ottenendo in patria un successo paragonabile solo a *Dragon Ball* e *Bastard!!*; l'altra, attesissima, è *Gunnm* (leggi 'Ganmu', o *Alita* com'è noto negli USA) la nuova cyber-eroina che si muoverà grazie al tocco di Nobuteru Yuki, impareggiabile disegnatore di *Lodoss War*; infine, sta per arrivare anche lo splendido *B.B. Fish* di Sho Kitagawa. Sembra che a convincere la Shueisha a lanciarsi alla grande nel settore video siano stati i risultati di vendita della prima cassetta di *Bastard!!*: oltre 40 mila copie, un nuovo record per il mercato degli OAV!

E GUNDAM?

Sunrise ha deciso di troncare i rapporti con l'americana Dark Horse preferendo un nuovo partner (non ancora annunciato ufficialmente) per la pubblicazione negli USA degli animecomics di *Gundam 0083*. Il repentino cambiamento influirà sulle date di uscita anche dell'edizione italiana, imponendo un ritardo non quantificabile al momento: comunque abbiamo già sotto mano i primi due volumetti e... vi assicuriamo che vale la pena di aspettare!!

NON PIU' MADE IN USA

Siete rimasti increduli quando, più di un anno fa, avete letto su **Mangazine** un Dossier Toei dove si rivelava che parte della realizzazione degli anime viene affidata a studi sudasiatici? Figuratevi allora la reazione degli americani quando, qualche settimana fa, sfogliando l'autorevole "Los Angeles Times", hanno scoperto che anche Disney, Hanna & Barbera, Warner e compagni hanno affidato per anni le loro animazioni a compagnie coreane o filippine!! Così come nel caso dei nipponici, la motivazione addotta dagli studi americani per giustificare il loro comportamento è che la manodopera in patria richiede costi spaventosi (Sunbow per riadattare con l'aiuto del computer 13 episodi dei *Transformers* spende 250.000 dollari al minuto!!). Fatto sta che gli americani si sono sentiti traditi nel sapere che, per esempio, molti cartoni di Disney, che anche gli 'esperti' italiani spesso chiamano in causa per sostenere la superiorità dei cartoni americani su quelli nipponici, sono in realtà prodotti proprio a Tokyo o a Seoul... Noi, comunque, com'è nel nostro stile, ci siamo precipitati dal signor Saburo Hashimoto, direttore degli studi Disney di Tokyo, per un'intervista che presto leggerete: ne sentirete delle belle!!

DRAGON BALL DOPO GOKU

Lutto nel mondo dei manga! Goku, l'eroe del fortunatissimo *Dragon Ball*, dopo averci accompagnati per ben otto anni è stato sconfitto dal potentissimo Cell!! Già da tempo si vociferava di novità esplosive per questa serie; molti si erano rassegnati all'idea di vederla finire, sostituita dalle nuove avventure di *Dr. Slump*, ma Toriyama ha scelto il sistema più plateale per rivitalizzare le avventure dei suoi eroi. Ora che Goku è morto sarà il figlio Gohan a diventare il nuovo protagonista (per qualche centinaio di puntate, si dice...); un po' come nell'RPG di *Dragon Quest* (guarda caso, il preferito di Toriyama, che ne ha anche curato il character design), in cui il fortissimo eroe Papas muore per lasciar spazio alle nuove avventure del figlio...

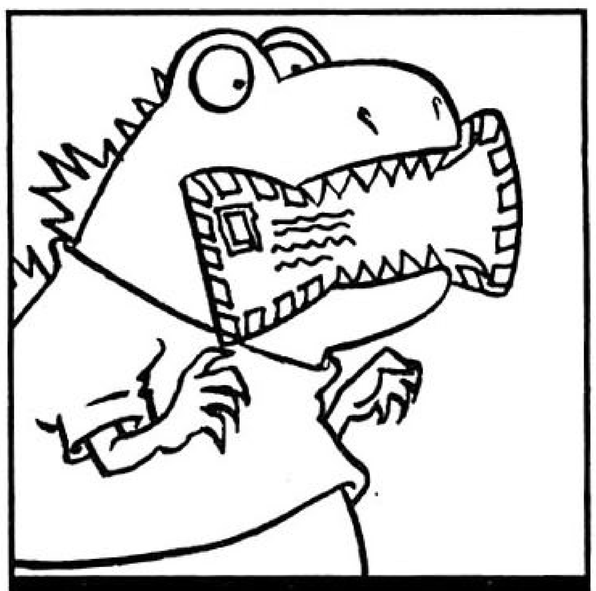
FIDATEVI, FIDATEVI...

Un nuovo film di Takahata intitolato *Umi ga kikoeru*? Molti ce ne hanno parlato al telefono, riferendoci una notizia rinvenuta chissà dove. Ma chiariamo tutti i dubbi: come abbiamo annunciato già nel lontano gennaio

NON SOLO MANGA

Yukio Mishima
Musica
Feltrinelli
Lire 26.000

A oltre 20 anni dalla morte per suicidio, avvenuta nel 1970, di Yukio Mishima, la Feltrinelli propone un romanzo ancora inedito in Italia di questo apprezzato autore nipponico.
Musica è una sorta di giallo psicologico ove il detective è uno psicanalista, il dottor Shiomi, impegnato a risolvere un complesso enigma: svelare perché la sua affascinante paziente, Reiko, non sente la musica, elegante metafora per dire che non riesce a raggiungere l'orgasmo. Tramite Shiomi, Mishima ci conduce in un labirinto impalpabile fatto degli incubi, dei desideri consci e inconsci, delle ansie e dei ricordi di Reiko, unica vera 'prova' su cui può basarsi il detective Shiomi per giungere alla verità, per trovare il 'colpevole', il blocco che impedisce alla donna di raggiungere il piacere nell'atto sessuale.
Narrata con una prosa



NEWS

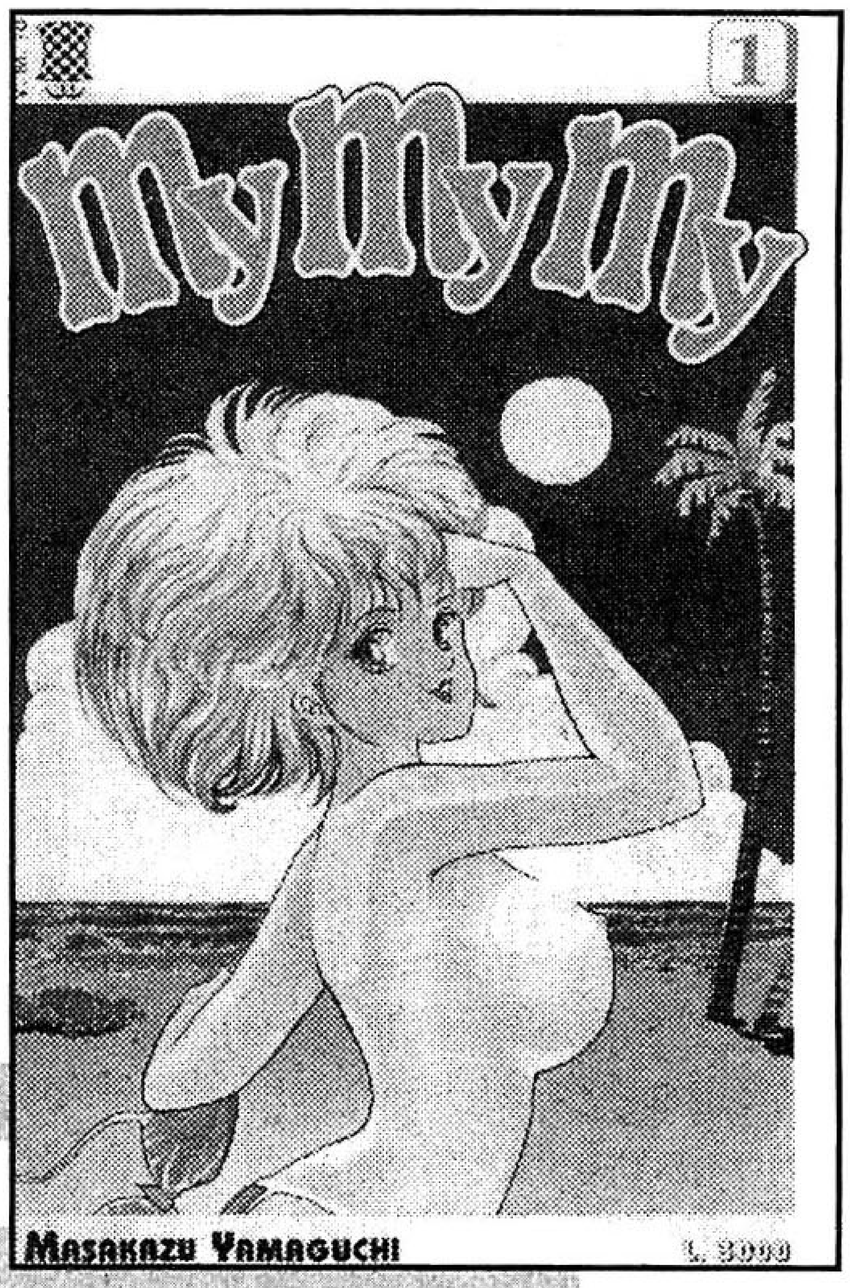
asciutta, la vicenda si svolge quasi completamente all'interno della sala di terapia, uscendone quasi esclusivamente in occasione delle narrazioni di Reiko che svela i propri ricordi, concentrandosi ovviamente sulla sfera sessuale. Proprio come in un giallo ogni dettaglio ha la sua importanza, ogni atteggiamento, ogni gesto sono possibili rivelatori di realtà nascoste nel profondo dell'animo di Reiko. Il percorso del 'detective' è disseminato di falsi indizi, di piste fallaci, ma alla fine, come in ogni giallo che si rispetti, il 'detective-dottore' riuscirà nel suo intento, giungendo alla conclusione del caso tramite una ricostruzione dei fatti.
Un romanzo intriso di psicoanalisi, dottrina a cui Mishima si interessò particolarmente, ma mai ostico, anzi ben scritto e in grado di introdurre il lettore a questa particolare disciplina, senza però mai perdere di vista l'argomento principale, la storia di Reiko e l'indagine psicoanalitica del dott. Shiomi.

Davide Castellazzi

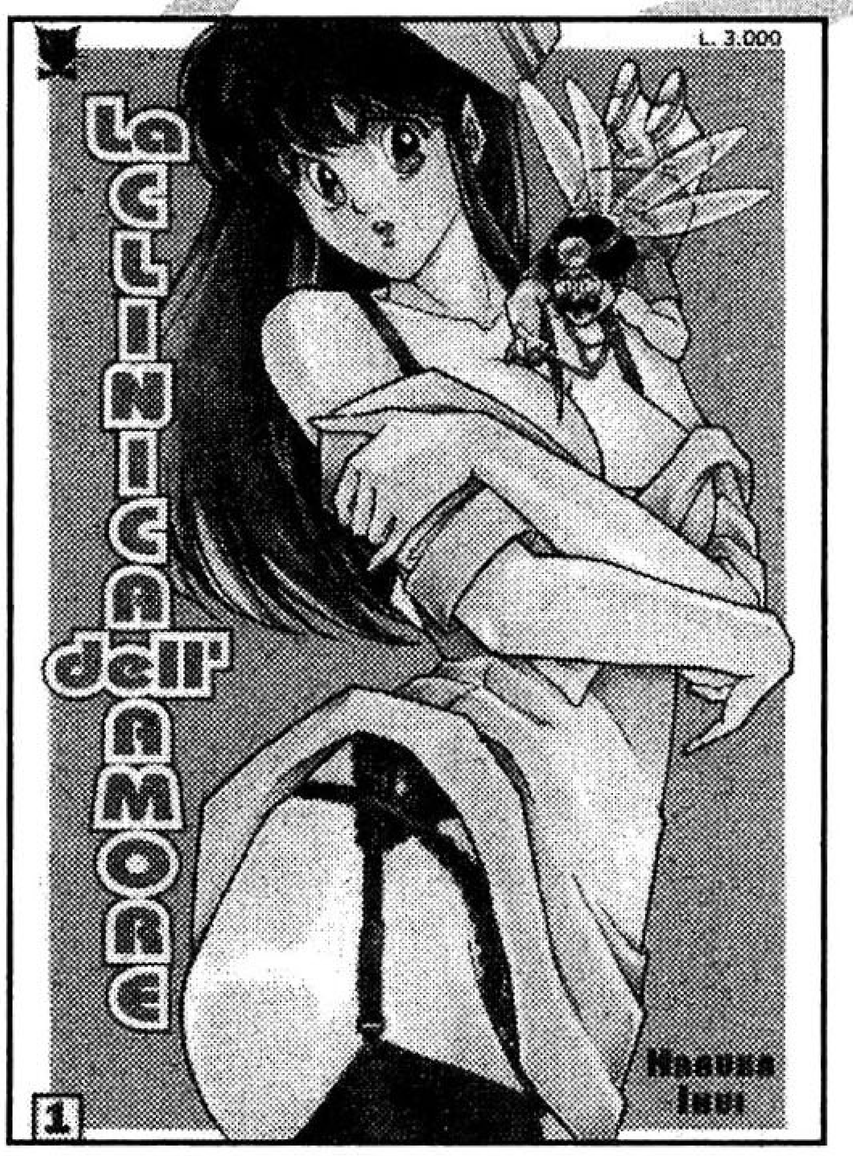
nello special di Miyazaki, *Umi ga kikoeru* è uno special TV (non un film) e Takahata proprio non ha nulla a che vederci. Tratto da un romanzo di Saeko Himuro, avrà la regia di Tomomi Mochizuki (quello del film di *Maison Ikkoku* e di *Orange Road-Ano hi ni kaeritai*) e i disegni di Katsuya Kondo (*Porco Rosso*). Ma perché invece di credere agli altri non vi fidate di **Mangazine** che le notizie ve le dà precise e in anteprima?!

NEWS ITALIA
a cura di Federico Colpi

LA CLINICA DELL'AMORE
di Haruka Inui
MY MY MY
di Masakazu Yamaguchi
News Market



Dopo aver fatto tanto parlare di sé, finalmente approdano in Italia i manga erotici giapponesi. La News Market, società legata alla Play Press, ha il non piccolo merito di averli portati nel nostro paese legalmente (in un periodo in cui regna la pirateria!) e di aver scelto due dei titoli più rappresentativi dei filoni hard e soft del genere. *La clinica dell'amore* è un esempio tra i più tipici dei manga erotici fioriti dagli anni '80, quando spopolò il 'rorikon' (tradotto, 'complesso di Lolita') che portò i pornomanga, sino ad allora disegnati in stile molto realistico, ad arricchirsi di procaci ragazzine che sembrano uscite da un anime. Raccolta di situazioni comiche ambientate in una clinica del sesso, *Ogenki kurinikku* (questo il titolo originale, che significa qualcosa come 'la clinica che ti tira su') ha avuto in Giappone un successo fenomenale, che ha generato ben presto riduzioni cinematografiche dal vivo e versioni in OAV. Il motivo di tanta popolarità potrete ora comprenderlo anche voi sfogliando questa edizione italiana, florilegio di situazioni piccanti che vi faranno sbellicare dalle risate. Più complesso *My My My*: destinato originariamente a un pubblico di adolescenti, come spiega l'illuminante nota introduttiva del volume, è per forza meno esplicito e diretto, ma si lascia apprezzare per le audaci metafore e la fantasia delle situazioni. Un piccolo appunto va solo al disegno, che però migliora di volume in volume verso uno stile alla *Orange Road*. Un plauso infine per lo staff che ne ha curato l'edizione italiana: il traduttore Saburo sa riportare in italiano giochi di parole al limite dell'intraducibile; Damiano Cecchelin si dimostra valido adattatore già da questa sua opera prima; Maurice Erkole, fumettista per natura, rivela quanto gli stia stretto il ruolo di semplice adattatore sbizzarrendosi in una serie di *divertissement* grafici che vi sfidiamo a individuare tra le tavole più intricate. Complimenti soprattutto per avere avuto il coraggio di esporsi in un progetto che, nel mondo gretto e invidioso degli editori di fumetti italiani, ha attirato su di sé feroci critiche.



LAMU' PARTE 23

E LA SVENTURA S'ABBATTE' DAL CIELO

SERISH

SEI SICURO DI POTERCELA FARE DA SOLO, SHUTARO ?

SÌ, SIGNOR NON-NO !

STUDIERÒ CON TUTTE LE MIE FORZE AL FINE DI NON DISONORARE IL NOME DELLA FAMIGLIA MENDO ! SONO PRONTO ANCHE ALLA MORTE !!

NN GN G

OH, PROMETTENTE GIOVINE !

SPERANZA DEL MIO CUORE !

SII D'ESEMPIO A TUTTI I TUOI COMPAGNI !

STUNF

SÌ ! LO PROMETTO !!

SLAMM

OTTIMO !

GIAFF

SIGNORINO ! SIAMO GIUNTI AL LICEO TOMOBIKI !

NONNO! GRAZIE PER AVERMI ACCOMPA_ GNATO !

AH, HO FINITO I FAZ_ ZOLETTI! PORTATEMI LA CARTA IGIENICA !

NNG

SIGNO_ RINO !

UH MM ...

TRUMVOOSH

FACCIA ATTENZIO_ NE, SIGNO_ RINO !

CI VEDIAMO !!

VLAT PAT

VLOP

(( ))

SBA-TOMM

FIN DAL MATTINO A COMBINARE PORCATE!!!
PORCO!!
PORCO!!
PORCO!!
PORCO!!

TU MBUMB

CALMATI, SHINOBU!
CALMAA!!

BASTAA!! NON CE LA FACCIO PIU'!!

MA QUANDO DIVENTE-RANNO ADULTI, QUEI TRE?

TESO-RUCCIO, DI-STRUG-GILA!!

TAPPATI LA BOCCA, VOLATI-LE!!

SYSSH

URK!

UH?! CHE E' QUE-STO??

BOOO

MOMONZ

SI PUO' SAPERE CHE SUCCE_ DE? -

BLA BLA BLA

AH, PROFES SORE!

È ATTERRATO UN PARACADU_ TE CON APPE_ SO UN TIPO ABBRACCIATO A UN BANCO!!

UN ALIENO ?!

UFF, CHE ROBA! NON SAPEVO CHE NEI QUAR_ TIERI ABITATI DALLE CLASSI INFIME I BAN_ CHI VOLASSERO !

STAMB

AH! PARLA!!

SH UTA RO OO! O!

VLAT VLAT

SIGNORINOO! TUTTO BENEEE ?!

PAZ_ ZE_ SCO!

UN MAXI_ ELICOT_ TERO!!

CERTO CHE VA TUTTO BENE!! NON SONO IL TIPO CHE SI ARRENDE DI FRONTE A SIMILI QUI_ SQUILIE!!

T...TU !!
SEI FORSE QUELLO CHE DA OGGI SI TRASFERI- SCE ALLA MIA CLASSE ?!

SÌ, SONO MENDO. E CON QUESTO ??

SHU- TA- ROO O!
VLAT VLAT
COME "CON QUESTO"?! E QUELLO COS'E' ?
E'IL MIO ELICOT TERO - PRIVA- TO ...

COSA VUOLE, HO PENSATO CHE SE FOSSI ARRIVATO IN RITARDO GIA' DAL PRI- MO GIORNO DI SCUO- LA AVREI FATTO UNA CATTIVA IMPRESSIONE ...
PAM
E' VIETATO VENIRE A SCUOLA CON L'ELI- COTTE- RO !!

UHM... NON MI SEMBRA CHE QUESTA NORMA SIA INSERITA NEL REGOLAMENTO SCOLASTICO ...
FRUSH
E DOVE TROVI, AL MONDO, UNA SCUO- LA CHE PARLA DI ELICOTTE- RI NEL REGOLA- MENTO?!

E POI CHE E'STA STORIA ??
ATTERRARE ABBRACCIATO A UN BANCO DI SCUOLA !!
ANCHE QUE- STO NON C'E' SCRITTO CHE E'VIETATO! PERCHE' NON LO SCRI- VETE?!
AH ... IO ...

MI ... MI SCUSI...

SONO STATA IO A LANCIARE QUEL BANCO...

T... TU ?

SÌ !

NON POSSO CREDERCI !! UNA FANCIULLA DOLCE E GRAZIOSA COME TE !!

EH ?

TI PREGO, NON PIANGERE ! NON DEVI SCUSARTI !!

SU, SORRIDI !

WAAGH ! LE HA PRESO LA MANO !

OOH, CHE INVIDIA !!

IL TUO VISO LUMINOSO VALE PIU' DI QUALUNQUE SCUSA !!

UN SORRISO !!

...

SHINOBU !! EHI ! CHE ... CHE ...

AH !

STUD

UH? CHI E' QUELL' INSETTO CHE SI DIBATTE ALLE TUE SPALLE?

OH, NON FARCI CASO !

SHINOBU !

WAAH, CHE VERGOGNA !!

PEST PEST

EHI, MENDO! SEI QUELLO DELLA MENDO CORPORATION, LA MEGA-FINANZIARIA?

MANNO, NON E' UNA MEGA-FINANZIARIA! ABBIAMO APPENA 50 MILIARDI DI YEN DI CAPITALE!

QUANTO METTI?

100 YEN CHE SE LA FA!

AH, UN FILO!

OH!

COME VORREI ESSERE ANCH'IO UN FILO PER RESTARE SEMPRE INTESSUTO ALLE TUE VESTI!

OOH

URRG

TRADITRICE! TRADITRICE!

SGNAM SGNAM

MA CHE PALLE! VUOI TOGLIERTI?!

EHI, TU! E' VIETATO MANGIARE I BANCHI DI SCUOLA!

SGNAM!

URK!

MENDO!

AH, TU SEI LA BELLA CHE PRIMA HA LANCIATO IL BANCO!

SÌ, MA CHIAMAMI SHINOBU!

COS' HAI DETTO?!?

BZZ

E QUESTO RODITORE CHE STA MANGIANDO IL TAVOLO?

CHIAMAMI ATARU!

SMETTILA D'IMPORTUNARE SHINOBU, PARASSITA! NON VEDI CHE LE DAI FASTIDIO?!

NON ROMPERE! SHINOBU E' LA MIA DONNA!!

BZN

BZN

TU, SCENDI GIU'! LE STUDENTESSE NON DOVREBBERO VOLARE!

GNEK

IO NON SONO UNA STUDENTESSA!

E ALLORA CHE SARESTI?!

SONO LA MOGLIE DI TESORUCCIO!

DI... DI QUESTO QUA?!

'STO TIZIO CON LO SGUARDO DA SCIMUNITO?!

NOO! NON DOVEVI SPOSARLO!! DA UN UOMO COSI' POSSONO NASCERE SOLO DEI FIGLI DEFICIENTI!!

GRAZIE DEL COMPLIMENTO!

COL NASO GRANDE COME UN BRUFOLO?!

CON I DENTI IN FUORI CHE NON GLI SI CHIUDE LA BOCCA?!

CON LA FACCIA DA EBETE?

SHINOBU! NON DICI NIENTE, TU?!

IO?? MICA VOGLIO DEI FIGLI DEFICIENTI, IO!!

POW DAWN

DIN

AH-HEM! OGGI DOB- BIAMO ELEGGERE IL CAPOCLAS- SE!

INNANZI- TUTTO SCEGLIA- MO I CANDIDA- TI!

MI CANDI- DO IO!

CHE IDIOTA ...

CHI ALTRI E' TANTO SCEMO DA FARE IL CAPOCLASSE ?

AH! MENDO E' PROPRIO IL TIPO ADATTO AD ASSU- MERE QUESTO RUOLO

MENDO! ESPONI IL TUO PROGRAMMA !

COSE TIPO CHE OGNUNO DEVE OFFRIRMI IL PRAN- ZO GRATIS! EH EH

TOC TOC TOC

IL MIO PROGRAMMA SI PUO' RIASSUME- RE IN UN PUNTO!

BISOGNA DE-
BELLARE LA
PIAGA DEGLI
STUDENTI
RITARDATARI
!!

URK!

SE SI COMINCIA
MALE, SI PUO'
SOLO FINIRE
PEGGIO
!!

PERCIO' PROPRIO
IL RITARDO
DELLA MATTINA E'
DA CONSIDERARE
LA RADICE DI
OGNI COMPORTA-
MENTO ABERRAN
TE DEGLI STUDENTI
!

PROPONGO LA
FONDAZIONE, IN
UNA STANZA DELLA
SCUOLA, DI UNA
SALA TORTURE
DESTINATA ESCLU-
SIVAMENTE AI
RITARDATARI DELLA
NOSTRA CLASSE
!

PER COSTRUIR-
LA BASTERA'
UNA PARTE
DELLA MIA
PAGHETTA SET-
TIMANALE.

MENDO!
FINISCILA
DI
USARMI
COME
CASO
TIPICO
!!

INOLTRE SOTTOPORRE_ MO ALLA MACCHINA DEL_ LA VERITA' TUTTI COLORO CHE ADDURRANNO QUAL_ SIVOGLIA MOTIVO PER USCI_ RE IN ANTICIPO !! CHI SARA' SCOPERTO A RAC_ CONTARE UNA BALLA SARA' CONDOTTO ALLA SALA TORTU_ RE E PRIVATO DELLA LINGUA !

HO LA NAU_ SEA !

BALLA!

INFINE PERSEGUI_ REMO TUTTI COLORO CHE CERCANO DI SOT_ TRARSI ALLE LEZIONI RACCONTANDO QUAL_ CHE STUPIDA SCUSA AI GENITORI! A QUESTO FINE CI SERVIREMO DEL CORPO DI POLIZIA PRIVATA DELLA MIA FAMIGLIA!

SOLO ELIMINANDO QUESTI TRE MALI POSSIA_ MO CREARE UN AMBIENTE SCOLASTICO SANO, SERENO, E CORDIALE !!

E DOVE STA LA SERENI_ TA'?

HO FINITO !!

ANF ANF ANF

HA LO SGUARDO DA CANE IDROFO_ BO!

GRR...E' CAPACE DI FARE SUL SERIO!

QUELLI RICCHI SFON_ DATI COME LUI, NON SI SA MAI COSA POSSO_ NO ARRIVARE A FARE!!

AH! MI SONO DIMENTICA_ TO UN ULTIMO DETTAGLIO!

CLAK

C'E'... C'E' ANCORA QUALCOS' ALTRO?!

LE SUDDETTE REGOLE NON VARRAN_ NO PER LE NOSTRE GRA_ ZIOSE COM_ PAGNE!

UNA DONNA NON SI PICCHIA NEANCHE CON UN FIORE

CLAP CLAP

ALLE FEMMINE NIENTE, E A NOI CI SPELLA VIVI?!

PROPONIA_ MO UN CAN_ DIDATO AL_ TERNATIVO!!

PERO' UN TIPO NORMALE NON PUO' CONTRAP_ PORSI A QUEL PAZZO!

UHMM... IN ALTRE PAROLE CI VUOLE UN TIPO ANORMA_ LE...

IO?! E PERCHE'?!

TU NON SEI UN TIPO NORMALE! CAPISCI??

TU, SEI SUB-NORMALE, ATARU!!

IN ALTRE PAROLE L'UNICO CHE PUO' BATTERE MENDO SEI TU!!

OH, GRAZIE, GRAZIE!!

PAFF

FATTI VALERE, ATARU!!

GIA'! COMUNQUE, SUB-NORMALE O ANORMALE, L'IMPORTANTE E' CHE NON RIENTRI NELLA NORMA!!

EH-EHMM ...ECCO... SE DIVENTERO' CAPO-CLASSE...

SIII? SIII??

TUTTE LE RAGAZZE DELLA CLASSE SARANNO MIE!

FLAP FLAP

ALLORA, CHI VOTA MOROBOSHI ??

!O! !O! !O! !O!

ABBASSO IL DESPOTISMO!

QUELLO STRONZO! SOLO PERCHÈ HA PIÙ SOLDI DI NOI!

CHE VUOL DIRE, SE LUI È FIGO E NOI NO ?!

MENDO ??

SI!!

IL VALORE D'UN MASCHIO SI DECIDE DAL FASCINO!

LUI È PIENO DI SOLDI!

VIVA IL FEMINISMO!

WAAA! WAAA! WAAA! WAAA! WAAA! WAAA!

MENDO 23 正正正正

MOROBOSHI 23 正正正正

PARI VOTI!

NOO! COME POSSO AVERE GLI STESSI VOTI DI QUEL MICROCEFALO ?!

NON OCCORRE CHE FAI TANTA SCENA !!

PER DECIDERE CHI SARÀ IL CAPOCLASSE DOVREMO COMBATTERE!

DEVO PROTEGGERE LA CLASSE DALLE GRINFIE DI UN DEFICIENTE COME TE!!

UHMM... QUESTO QUA, SE DIVENTA CAPOCLASSE, MI VORRÀ SENZ'ALTRO USARE PER INAUGURARE LA SUA STANZA DELLE TORTURE ...

TI VA BENE SE CI CONFRONTIAMO SECONDO IL RITO CHE DA SECOLI SI TRAMANDA NELLA FAMIGLIA MENDO ?

SE T'ASSUMI TU LE SPESE ...

UNA ME-LA!

UN CAN-NO-NE?

CHI RIUSCIRA' A COLPIRE LA MELA SULLA TESTA DELL' AVVERSARIO AVRA' VINTO !!

VORRESTI DIRMI CHE LA TUA FAMIGLIA E' RIUSCITA A PERPETRARSI NEI SECOLI AN-CHE SE FACEVA 'STE STRONZA-TE ??

DICI CHE L' AMMAZ-ZA?

E' UNO SCON-TRO DI MENTI PER-VERSE !!

SIGNORINO! SI E' RICORDATO DI LANCIARE LA SFIDA SECONDO IL RITO TRADIZIONALE ?

AH, GIUSTO! DEVO RISPETTARE I COSTUMI !

PASSAMI LA SCATOLA !

SIS-SIGNORE!

IO TI SFIDO SEGUENDO LA PRATICA OCCIDENTALE DI ...

... COLPIRTI COL GUANTO DELLA SFIDA!

SPLAT

IKE!

UH?!

FLOP

NON SPOSTARTI, IDIOTA!!

PROVA TU A PRENDERMI!!

SVISSH

TECNI-
CA DI
MOLTI-
PLICA-
ZIONE
CORPO-
REA!

FR
US
H!

SFRUSH

AH

BLARP

MALEDET-
TO!
TI METTI
A FARE
IL
NINJA?

SPLOP

T'HO
VI-
STO
!!

BECATO!

PLOP

FATTI
SOTTO,
CODAR-
DO
!!

YA
AA
GH

AH!
LA TECNICA
DELLA SOSTI-
TUZIONE DEL
CORPO
!!

BLRRFM

QUELL'
ATARU
...

SCAPPARE
E' L'UNICA
COSA CHE
GLI VIENE
BENE.

AH! TESO- RUCCIO !!

EH EH EH! ORA NON HAI PIU' SCAMPO !

GRRR

ANF ANF

PLOP

AH!

YA E K!

LAMU'! T'HA COLPITO COL GUANTO!! SIGNIFICA CHE TI SFIDA !!

COOSA?!

COME OSI, STUPIDO INSOLEN- TE?!?

ECCOLO!

AH! MENDO E'A TERRA!

ATARU! SIGNIFICA CHE HAI VINTO TU?!

CERTO CHE SI'!

HO PERSO... CONTRO UN SIMILE MOLLUSCO!

PORTA QUI IL NECESSARIO PER IL RITO!

SIS-SIGNORE!

MENDOO! NON MORIRE, PER FAVORE! MENDOOO!!

ORMAI SONO STATO **DISONORATO** DA QUELL'IDIOTA! NON MI RESTA CHE UCCIDERMI!!

DAI, CALMA, CALMA! TI FARO' VICE-CAPOCLASSE, OK?!

ORA CHE SONO CAPOCLASSE REALIZZERO' IL MIO PROGRAMMA ELETTORALE! DA OGGI TUTTE LE RAGAZZE SONO SOLO **MIE**!!

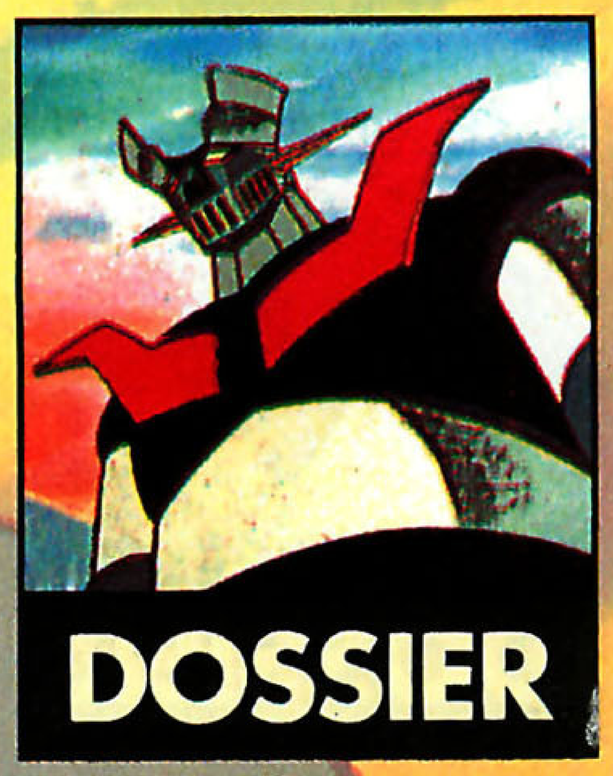
SCEMO! E QUESTO LO CHIAMI PROGRAMMA ELETTORALE?!?

?

FINE DELL'EPISODIO.

PORTFOLIO

DYNAMIC CLUB

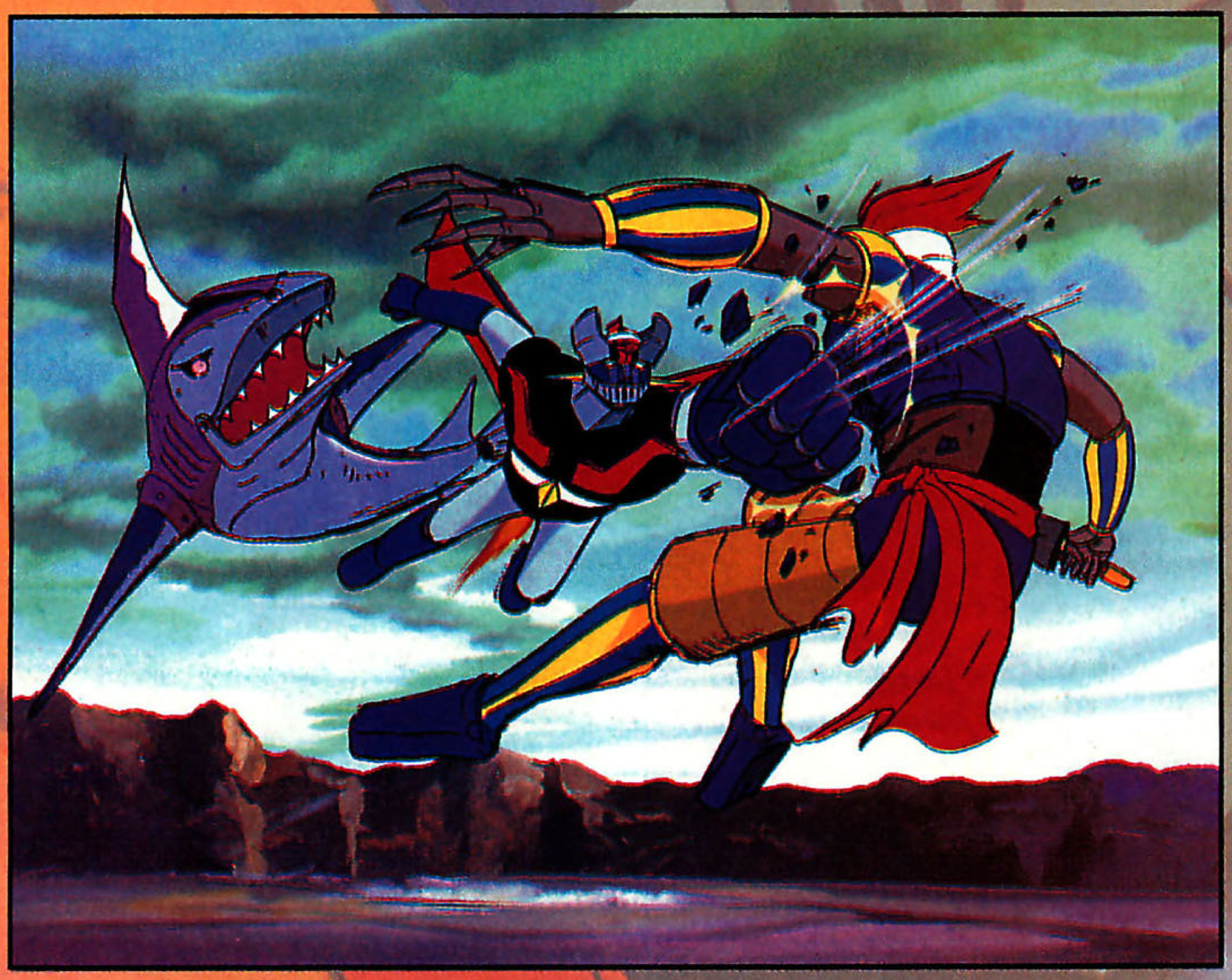


A CURA DI FEDERICO COLPI

Sappiamo che molti tra quanti sono accorsi in edicola ad acquistare il nuovo "Manga Classic" con lo spazio Dynamic Club sono rimasti delusi da quello che hanno trovato... Tranquilli, non è che abbiamo voluto farvi soffrire, dai sadici che siamo! Semplicemente, più Dynamic Club prendeva corpo, più ci siamo resi conto che la destinazione nelle pagine in bianco e nero di "Manga Classic" non era forse la più adatta; così abbiamo deciso di raccogliere in questo special a colori su **Mangazine** parte dei testi che già avevamo preparato! E lo spazio su "Manga Classic"? Intanto abbiamo deciso di usarlo per rispondere a qualche vostra lettera e per inserire altre notizie e foto in attesa dei numerosi ed eclatanti cambiamenti che la nostra testata 'robotica' ha in serbo per il futuro!

BRUTTI E CATTIVI

Già in **Mangazine** 19 vi abbiamo chiarito molti dei retroscena che hanno interessato la serie di *Mazinga Z*: avete conosciuto tutte le modifiche che il design di Mazinga & Co. hanno subito durante la progettazione o le disavventure capitate a causa degli scioperi sindacali (e se non l'avete fatto... correte all'ufficio postale a prenotare una copia arretrata di quel numero di **Mangazine**!!). Anche oggi partiamo dal raccontarvi alcune nelle numerose modifiche subite dai protagonisti prima della messa in onda della serie, puntando però il riflettore sull'esercito di Hell. Infatti, alcuni dei cambiamenti



LA BANCA-DATI DEL DYNAMIC CLUB

Qual è il robot più grande? E quale il più potente? Da bambini ce lo siamo chiesti molte volte... Ora abbiamo qui una preziosissima banca-dati che saprà rispondere a tutti i nostri quesiti! Certo, quando Nagai e il team di Dynamic e Toei crearono i primi supereroi robotici erano altri tempi e mancava la presunzione di dare una certa fondatezza scientifica alle caratteristiche tecniche dei robot (Gundam e Patlabor sarebbero arrivati ben più tardi!!). Troverete perciò dati a dir poco sconvolgenti nelle righe che seguono, ma poco male: i robot di Nagai ci hanno fatto e continuano a farci sognare, e i sogni non hanno bisogno di essere realistici!

MAZINGA Z
(Majinga Zetto)
Altezza: 18 m
Peso: 20 t
Circonf. collo: 5,6 m
Circonf. petto: 13,6 m
Circonf. braccia: 5,3 m
Circonf. gambe: 6,2 m
Lunghezza braccia: 7 m
Lunghezza gambe: 9 m
Velocità al passo: 50 km/h
Falcata: 6,8 m
Velocità di corsa: 360 km/h
Velocità nell'acqua: 20 nodi
Potenza di salto in elevazione: 20 m
Forza di presa: 150 t

DOSSIER

CV: 65.000 cv
Caratteristiche: costruito in superlega Z, è stato ideato dal professor Juzo Kabuto e completato nell'arco di 15 anni (per la precisione, quasi cinque anni per la progettazione e circa dieci per la costruzione).

APHRODITE A

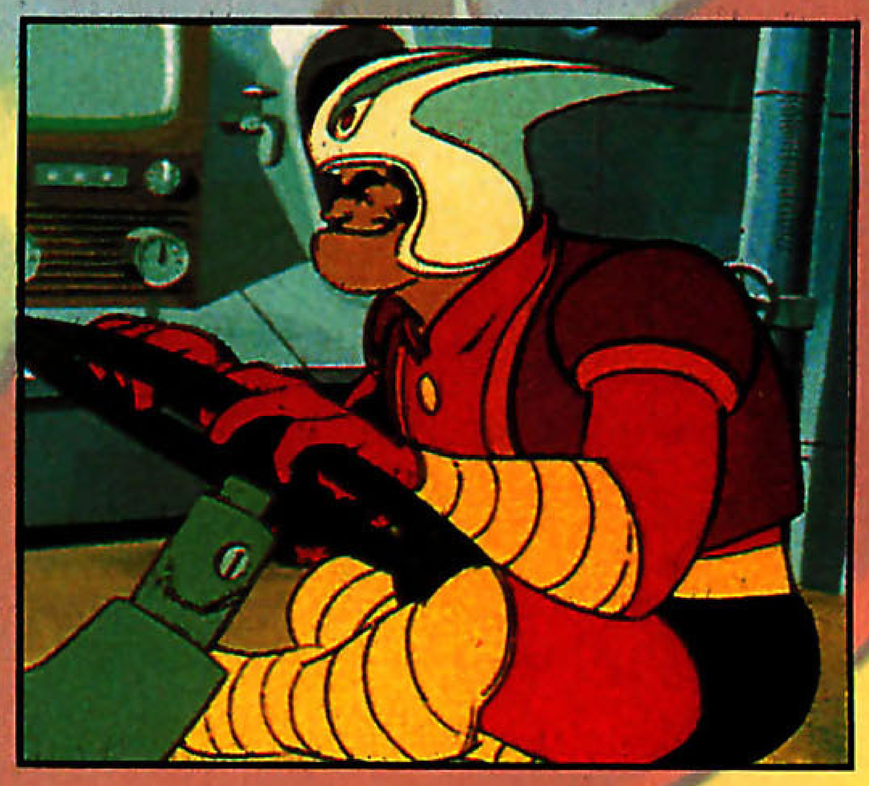
(Afurodai esu)
Altezza: 16 m
Peso: 18 t
Caratteristiche: costruita da Yumi allo scopo di divenire simbolo di pace, è stata adattata al combattimento solo dopo la comparsa di Hell. Finisce distrutta da Harpia 7.

DIANAN A

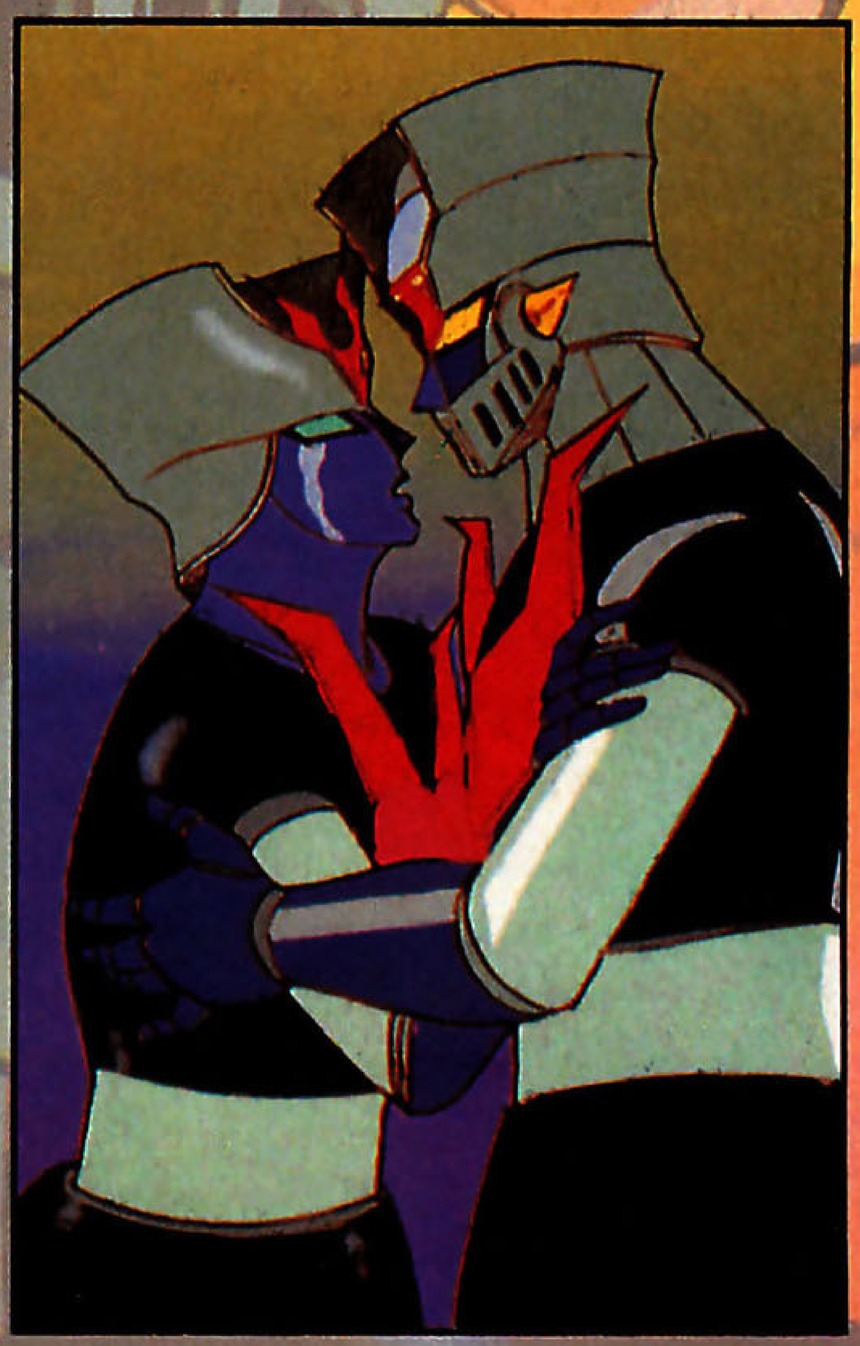
(Daianan esu)
Altezza: 16 m
Peso: 18 t
Caratteristiche: ideata da Yumi per sostituire Aphrodite, usa, come Mazinga, una cabina di pilotaggio che può agire autonomamente (nel caso di Mazinga, lo Hover Pilder; per Dianan è invece la Scarlet Mobile).

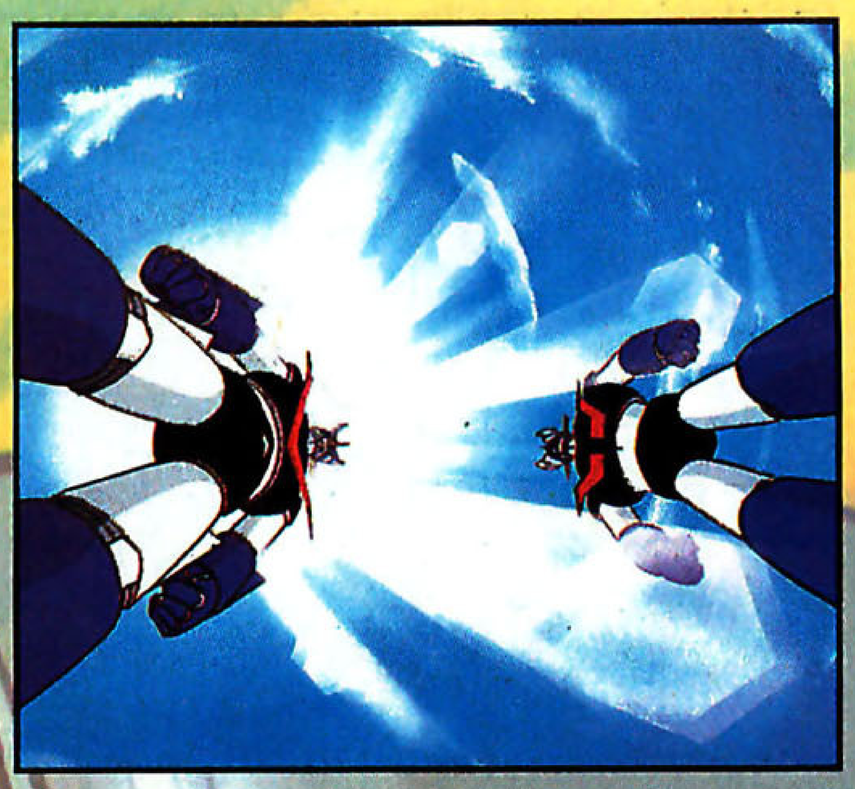
BOSS ROBOT

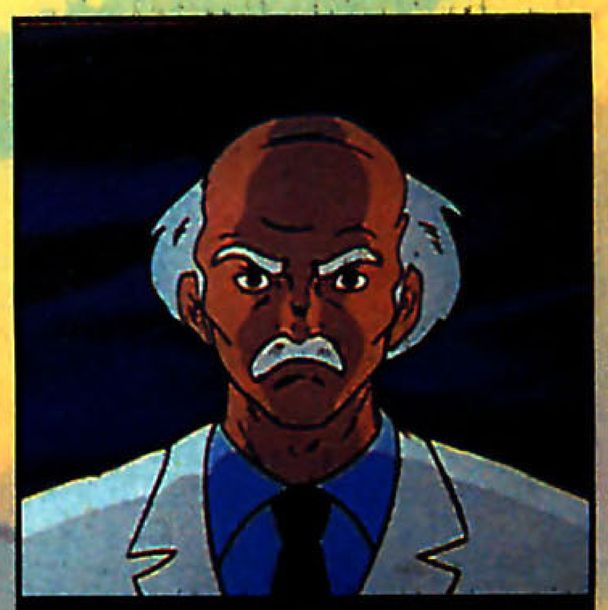
(Bosu robo, Borotto)
Altezza: 12 m
Peso: 95 t
Velocità (di corsa): 120 km
CV: 12.000 cv
Caratteristiche: costruito dai tre professori dell'Istituto di ricerca sull'energia fotoatomica su imposizione di Boss. Le parti sono ricavate da oggetti recuperati in un ferrovecchio.



più radicali furono imposti alle figure dei 'nemici': ben presto l'idea del dottor Hell che combatte da solo teleguidando a distanza i mostri meccanici si mostrò troppo debole e furono così ideati due dei personaggi più memorabili della serie: il Barone Ashura e il Conte Blocken. Ashura, ci racconta il manga di Ota ("Manga Classic" 11) fu creato da Hell unendo due mummie micenee ritrovate a Bados e gli fu data la vita come essere mezzo uomo e mezzo donna. Con una straordinaria trovata lo staff della serie decise che Ashura, nei momenti in cui riceveva ordini o agiva con malizia, avrebbe mostrato perlopiù la metà femminile del volto; quando comandava o usava crudeltà e spietatezza, avrebbe mostrato invece la metà maschile. Blocken, da parte sua, è un ex-ufficiale nazista che, moribondo, fu trasformato in cyborg da Hell. Il suo corpo decapitato e la testa volante lo rendono senz'altro uno dei personaggi più ripugnanti mai ideati dalla mente umana... Il fatto curioso è che Nagai e la Toei decisero di dare ai due comandanti armate completamente diverse e in perenne competizione tra loro: l'odio reciproco tra le due parti diede così lo spunto per sviluppi molto originali della vicenda. In particolare sono i manga di Ota a dare risalto alle tensioni vive nelle file nemiche: mentre Ashura in TV muore ucciso da Gorgon, nel manga viene colpito a morte da Koji dopo aver fallito un tentativo di rivolta contro il dottor Hell; così anche Blocken, nella sua ultima apparizione nel fumetto, pur non giungendo a ribellarsi, rivela tutto il suo astio verso il proprio signore. In TV a tradire Hell è invece il Marchese Pigman, altro singolare personaggio nato dall'innesto del tronco d'un pigmeo esperto in arti magiche nel corpo di un fortissimo masai. Secondo il progetto iniziale, Gorgon avrebbe dovuto uccidere Hell e diventare il nuovo comandante in capo del suo impero. In realtà, lo scienziato finirà ucciso in battaglia assieme a Blocken, mentre Ota lo fa sì morire per mano di Gorgon, ma quando la fine del suo impero è già pressocché segnata.







DOSSIER

MAZINGA Z, SU CARTA E IN CARTONE

Parliamo ora del manga di *Mazinga*, o meglio, dei manga. Sì, perché, come ben sapete, ne esiste più di una versione. La prima fu quella che iniziò sul numero del 12 settembre 1972 del settimanale "Shonen Jump" della Shueisha, lo stesso che aveva lanciato Nagai con *Harenchi gakuen*. Così com'era successo per *Devilman*, il fumetto iniziò prima che fosse definita la trama della serie TV, cosicché le due versioni finirono per mostrare numerose differenze: oltre a quelle che già abbiamo citato nei numeri scorsi, le maggiori riguardano senz'altro i personaggi di Hell e di Juzo Kabuto. Quest'ultimo nel manga è uno scienziato divenuto ultramiliardario grazie alle numerose invenzioni da lui brevettate e deturpato in volto a causa d'un incidente: questo strano personaggio costruisce Mazinga essenzialmente per passione, spendendovi tutte le sue immense fortune. Non conosce il dottor Hell e muore non ucciso da Ashura ma da un terremoto. Nel contempo, si narra che Hell abbia scoperto i giganteschi robot meccanici di Micene sepolti nelle viscere dell'isola di Bados da solo, e non nel corso di una spedizione a cui partecipava anche Kabuto (cfr. televisione e manga di Ota). Il suo obiettivo non è più così distruggere Mazinga Z, ma impossessarsi di lui e dei segreti della superlega Z e dell'energia fotonica. Mentre in TV e nella versione di Ota l'accanimento di Hell contro il Giappone è giustificato dal suo odio contro Kabuto, nel fumetto di Nagai non si capisce perché egli decida d'attaccare proprio Tokyo... Inoltre tra Hell e Mazinga si inserisce un terzo avversario, lo scienziato tedesco Heinrich Schtroheim, che combatte solo per dimostrare la sua superiorità sia sul genio di Kabuto che su quello di Hell (in TV fa solo una breve apparizione nel 61° episodio). Infine nel manga di Nagai appare un comprimario soppresso dalla TV, il commissario Ankokuji, manesco rappresentante della legge.

Il *Mazinga Z* di "Shonen Jump", che presto contiamo di farvi apprezzare, merita senz'altro di essere considerato uno dei capolavori di Go Nagai, senonché s'interrompe a metà per un motivo pressocché assurdo: la Shueisha (erano altri tempi!), disturbata dal successo della versione TV, considerò il personaggio un po' troppo inadatto alle tinte della sua rivista e lo scaricò. Immediatamente ci si buttò a capofitto la Kodansha, che ne rilevò i diritti e cominciò a pubblicarlo sul suo "TV Magazine". A differenza di "Jump", "TV Magazine" era una rivista rivolta a bambini dell'asilo e della scuola elementare, che presentava riduzioni modestissime di vari personaggi televisivi. Subito l'effetto del passaggio alla rivista della Kodansha si fece sentire sul manga di Nagai, che diventò più infantile e banale; d'altronde, dichiara lo stesso autore, a quel tempo lo interessava ben più *Devilman* che non *Mazinga*. Per accontentare i piccoli lettori, Nagai ideò alla fine addirittura un piccolo esercito di robot comprimari, tra i quali Venus Alfa, pilotata da Sayaka (in TV apparirà invece Dianan A, mentre Venus sarà il robot di Jun), che lo aiuta a ottenere la vittoria finale su Hell. Rispondendo alle numerose lettere dei suoi piccoli fan, egli finì poi per cedere su un punto su cui era sempre stato

HOVER PILDER/ ALIANTE SLITTANTE

(Hoba pairuda)

Lunghezza: 3,1 m
Larghezza: 2,8 m
Altezza: 1,4 m
Peso: 320 kg
Velocità massima: 320 km
Altitudine massima raggiungibile: 9.000 m
Velocità di ascensione: 25 km/h
CV: 8.500 cv
Caratteristiche: è il mezzo volante che si incastra nella testa di Mazinga Z divenendone la cabina di pilotaggio. Dal momento in cui ripiega le ali a quello in cui innesta i contatti col computer-guida di Mazinga occorrono 10 secondi, e spesso Hell approfitta di questo lasso di tempo per attaccare Koji e impedire l'aggancio.

JET PILDER

(Jetto pairuda)

Lunghezza: 3,2 m
Larghezza: 5,8 m
Altezza: 3 m
Altitudine massima raggiungibile: 10.500 m
Velocità di ascensione: 120 km/h
CV: 8.500 cv
Caratteristiche: progettato per sostituire l'Hover, ha potenza di fuoco superiore e impiega solo cinque secondi per innestarsi. Costruito in superlega Z, è fornito anche di periscopio sull'ala posteriore.

JET SCRANDER

(Jetto sukuranda)

Apertura ali: 12,8 m

DOSSIER

Peso: 1 t
Velocità massima: mach 3
Altitudine massima raggiungibile: 20.000 m

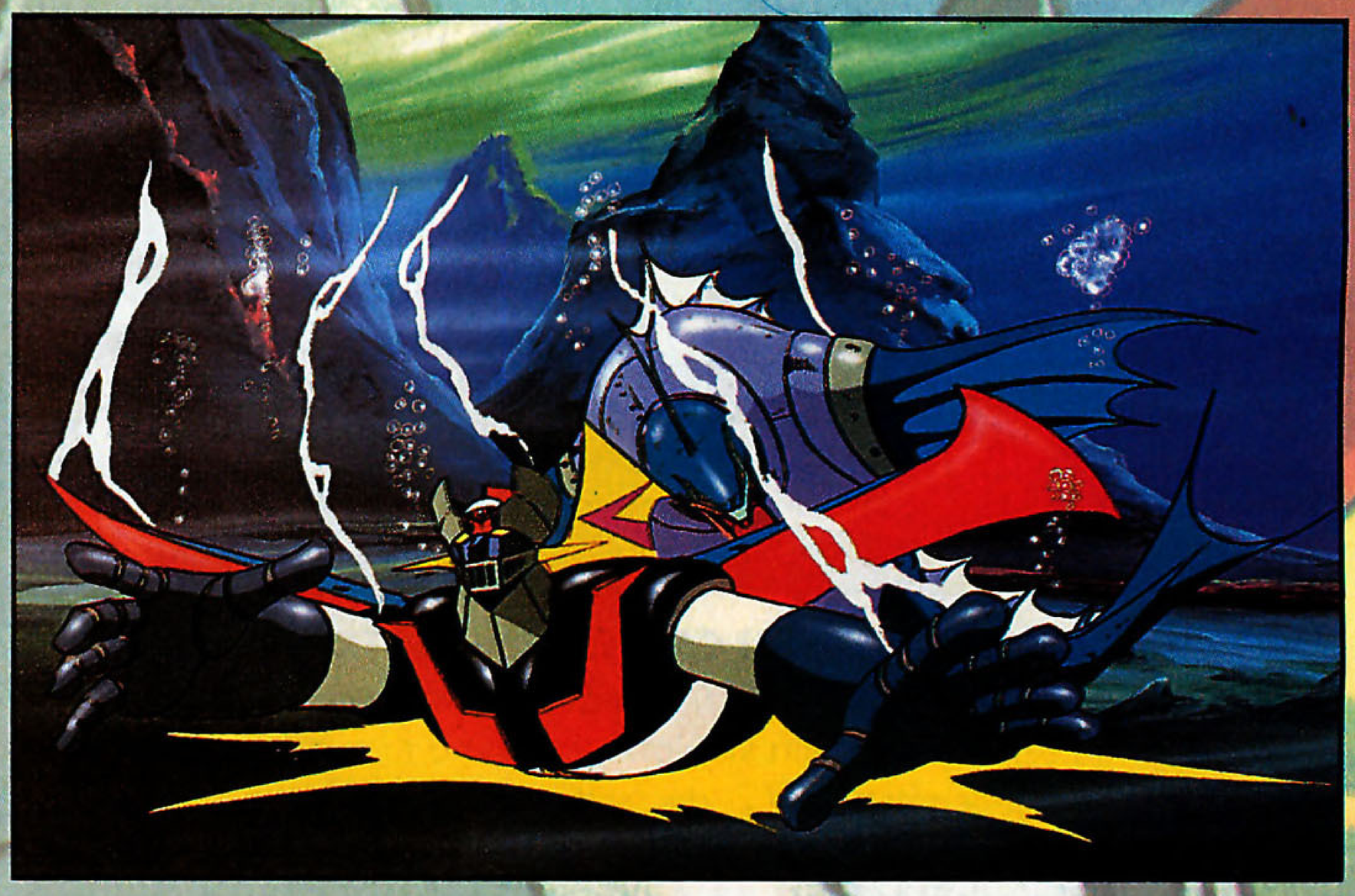
SCARLET MOBILE
(Sukaruretto mobiru)
Lunghezza: 2 m
Larghezza: 1 m
Altezza: 1,2 m

SARUDO/SALUS
(Sarudo)
Lunghezza: 100 m
Altezza: 450 m

BOOD
(Budo)
Lunghezza: 350 m
Altezza: 120 m

GOOL
(Guru)
Lunghezza: 200 m
Altezza: 100 m
Velocità massima: mach 1

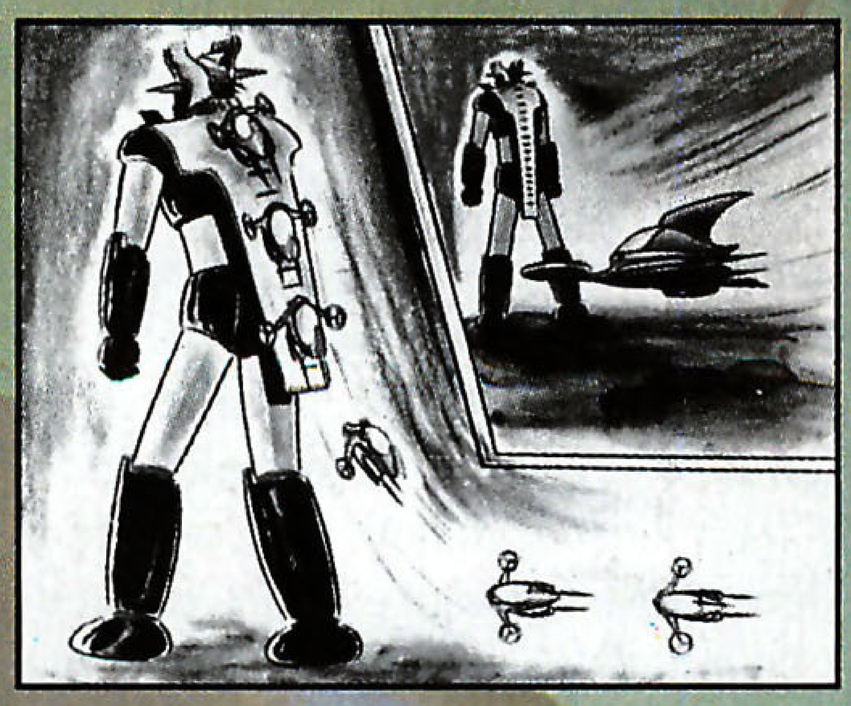
GRANDE MAZINGA/ GREAT MAZINGER
(Gureto Majinga)
Altezza: 25 m
Peso: 32 t
Circonf. collo: 6,2 m
Circonf. petto: 18,5 m
Circonf. braccia: 6,5 m
Circonf. gambe: 7 m
Lunghezza braccia: 9,8 m
Lunghezza gambe: 13 m
Lunghezza del piede: 4 m
Velocità al passo: 70 km/h
Falcata: 7,5 m
Velocità di corsa: 450 km/h
Velocità nell'acqua: 25 nodi
Potenza di salto in elevazione: 30 m
Forza di presa: 200 t
CV: 90.000 cv
Profondità massima di

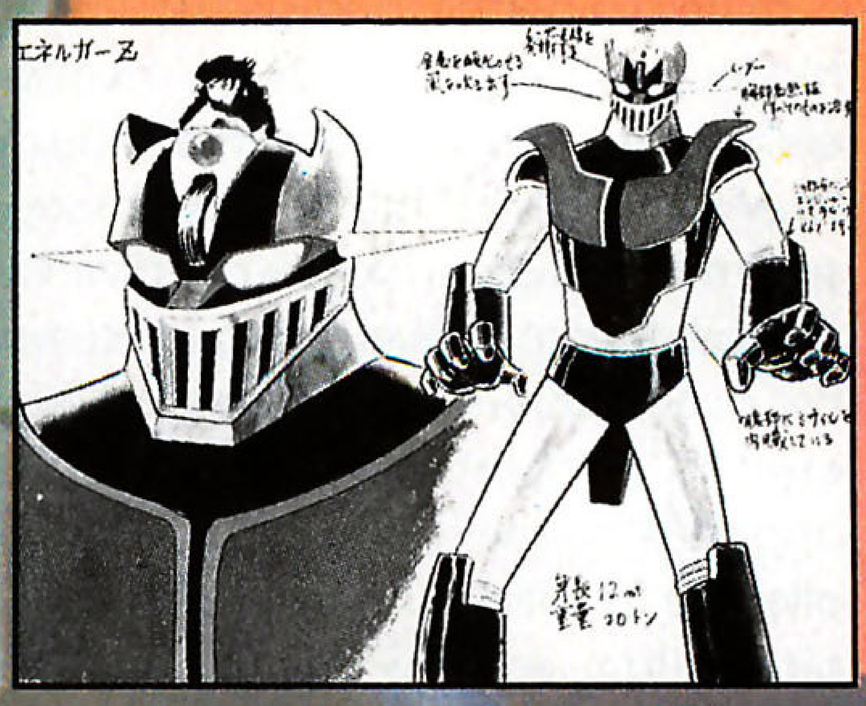


intransigente: Mazinga Z, aveva continuato ad affermare, deve essere rappresentato come un massiccio robot d'acciaio, del peso di svariate tonnellate, perciò non può assolutamente volare! Tuttavia le pressioni dei fan e dei redattori della Kodansha furono così forti che alla fine nacque il Jet Scrander, ossia le ali di Mazinga Z! A differenza della TV e del manga di Ota, Nagai non fece comunque apparire nel suo fumetto né il Duca Gorgon né il generale Nero né il Grande Mazinga. Anzi: poco stimolato dal fatto di scrivere storie per bambini, creò un breve e men che mediocre *Grande Mazinga* e addirittura interruppe il fumetto di *Goldrake/Grendaiza* dopo un centinaio di tavole, ideando un finale dove Mazinga Z, il Grande Mazinga e Grendaiza fanno una sorta di prova di forza fra loro.
Spinte dal successo, la Kodansha e altre editrici commissionarono alla Dynamic diverse altre versioni: su "Tanoshii yochien" (L'allegro asilo) apparve quella sceneggiata da Susumu Takahisa e disegnata da Tomotaka Iwazawa; su "Otomodachi" (Il tuo amico) apparve la versione narrata, corredata da illustrazioni di Gosaku Ota; su "Tanoshii yochien bessatsu" (Almanacco dell'allegro asilo) quella disegnata da Mitsuru Ikuta; Ken Ishikawa curò poi *Il Grande Mazinga contro Getta Robot* e *Grendaiza contro il Grande Mazinga*; Shigeru Matsumoto si occupò di *Mazinga Z contro il Grande Generale Nero* e *La grande guerra del disco volante* (la prima versione di *Goldrake*); il nostro Gosaku Ota si trovò invece alle prese con la versione mensile di "Shonen Jump" e quindi con "Boken'o" (Il re dell'avventura, Akita shoten), il periodico dalle tinte più adulte tra tutti quelli sinora citati.

IL FUMETTO DI GOSAKU OTA

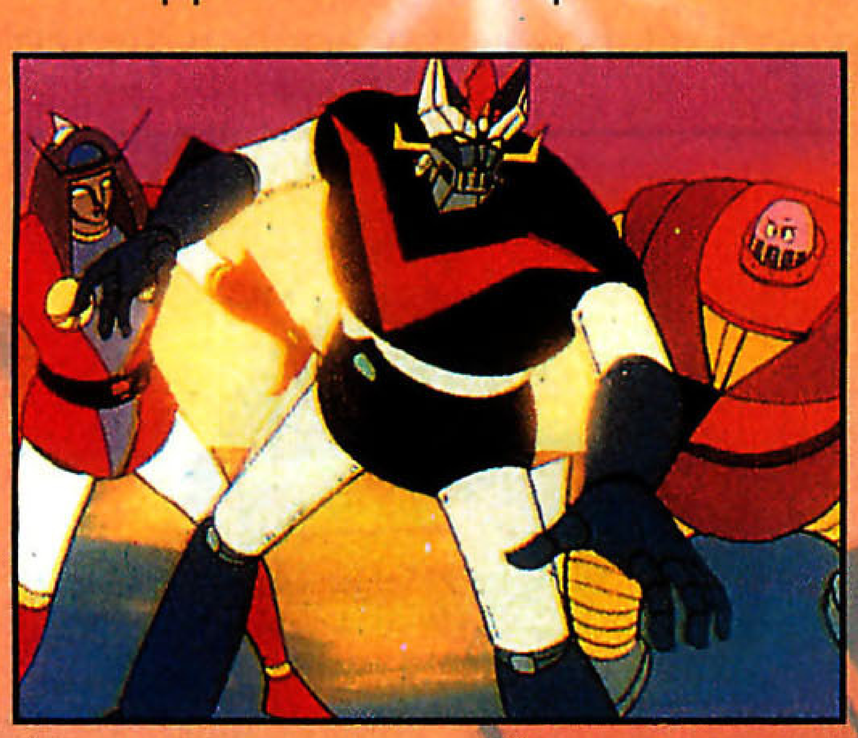
Quando Gosaku Ota iniziò a disegnare il suo *Mazinga Z*, si trovò costretto





a subire numerose limitazioni, sia in termini di contenuti (il suo fumetto nacque come fedele riduzione della versione televisiva) sia di lunghezza (nella maggior parte dei casi doveva disegnare storie autoconclusive di una trentina di pagine). Il risultato lo conoscete bene anche voi: storie in cui l'azione ha uno sviluppo molto rapido e in cui il combattimento tra Mazinga e i mostri guerrieri occupa spesso gran parte della vicenda. Irritato da tutte queste limitazioni, con *Mazinga Z in Africa* ("Manga Classic" 5-6) ebbe finalmente l'occasione di sbizzarrirsi con un numero di pagine addirittura superiore al centinaio e subito attirò l'attenzione di tutti i fan, ampliando gli orizzonti del limitato mondo di Mazinga Z: innanzitutto lo fece uscire dal Giappone, spedendolo addirittura nella lontana Africa; poi lo fece partecipare non più a semplici scazzottate coi mostri guerrieri, ma a una vera e propria guerriglia; inserì alcuni elementi 'politici' (il colpo di stato, il rapporto tra esercito e guerriglieri) impensabili nel *Mazinga* televisivo; svelò poi fronti sconosciuti delle campagne di Hell, come l'occupazione di un paese del terzo mondo e lo sfruttamento delle sue risorse per la costruzione di mostri meccanici. In altre parole, diede alla serie un tratto molto più realistico. Ma lo stupore dei fan crebbe ancor più con il secondo episodio creato da Ota in piena libertà: *Chip Kamoi* (anche questo lungo il doppio di una normale puntata), in cui l'autore elaborò alcuni concetti sino ad allora estranei al mondo di Mazinga e degni di opere della fantascienza di più alto livello; l'esistenza di terre parallele, simili «alle varie pagine d'un libro» (vedi "Manga Classic" 7); o l'idea che, come noi ci nutriamo di animali selvatici o d'allevamento, un giorno possa arrivare una popolazione che ci consideri come proprio cibo. S'assiste così alla scena grottesca dei Chip Kamoi che assaggiano il gusto degli uomini, ne studiano le caratteristiche nutritive e ne progettano il lancio commerciale, considerando anche le problematiche legate alla costruzione di nuovi stabilimenti e ai rapporti coi sindacati!

Apprezzato tanto dai redattori delle riviste che dai fan, delusi da come il *Mazinga* di Nagai stava procedendo su "TV Magazine", Ota cominciò così a sentirsi sempre più libero nelle sceneggiature: dalla Dynamic e dalla Toei doga riceveva i disegni dei robot che doveva utilizzare, poi era libero di farli muovere come preferiva. Nacquero così *Il piano segreto R.I.* ("Manga Classic" 8-9) e lo splendido episodio che narra le origini del dottor Hell ("Manga Classic" 11): in essi Ota riuscì a dar libero sfogo alla sua passione per l'analisi della psicologia dei personaggi, presentando un Ashura non più miseramente servile, ma dotato d'una propria dignità che lo spinge a ribellarsi a Hell. Di quest'ultimo, poi, sembra voler dire che la cattiveria non gli è intrinseca, ma si è sviluppata a causa dei numerosi traumi subiti in età infantile. Lo stesso Blocken alla fine della vicenda si riabilita: non è un bieco comandante che combatte contro Mazinga per manie omicide, ma è un generale premuroso verso i suoi soldati che lotta con Koji solo per pagare il debito contratto con Hell. In altre parole, Ota sembra rifiutare gli stilemi della contrapposizione tra supereroe buono e cattivo imbecille: Koji & C. sono dei



DOSSIER

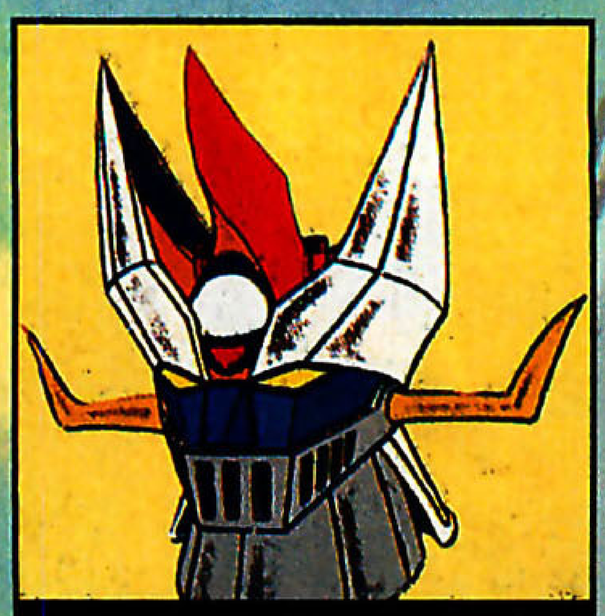
immersione: 8.000 m
Velocità massima di volo: mach 4
Velocità massima di volo col Great Booster: mach 5
Altitudine massima raggiungibile: 50.000 m
Caratteristiche: progettato dal figlio di Juzo Kabuto, Kenzo, il Grande Mazinga si muove grazie a un generatore di energia fotoatomica ed è costruito in superlega NZ (Nuova Zeta). Progettato a partire da pochi mesi dopo l'inizio degli studi per Mazinga Z, fu completato solo quindici anni più tardi.

VENUS A

(Byunasu esu)
Altezza: 20 m
Peso: 23 t
CV: 35.000 cv
Velocità di corsa: 300 km/h
Caratteristiche: ideata come partner del Grande Mazinga, Venus A ha una forza equiparabile a quella di Mazinga Z, soprattutto per quanto riguarda i raggi fotonici che, come il robot di Koji, emette dagli occhi.

ROBOT JUNIOR

(Robotto junia)
Altezza: 15 m
Peso: 17 t
CV: 10.000 cv
Velocità di corsa: 80 km/h
Caratteristiche: creato da Kenzo Kabuto per il figlioletto Shiro, ha la sua arma più potente in una mazza da baseball in superlega NZ che normalmente ripone all'interno della spalla. Come i Mazinga, la cabi-



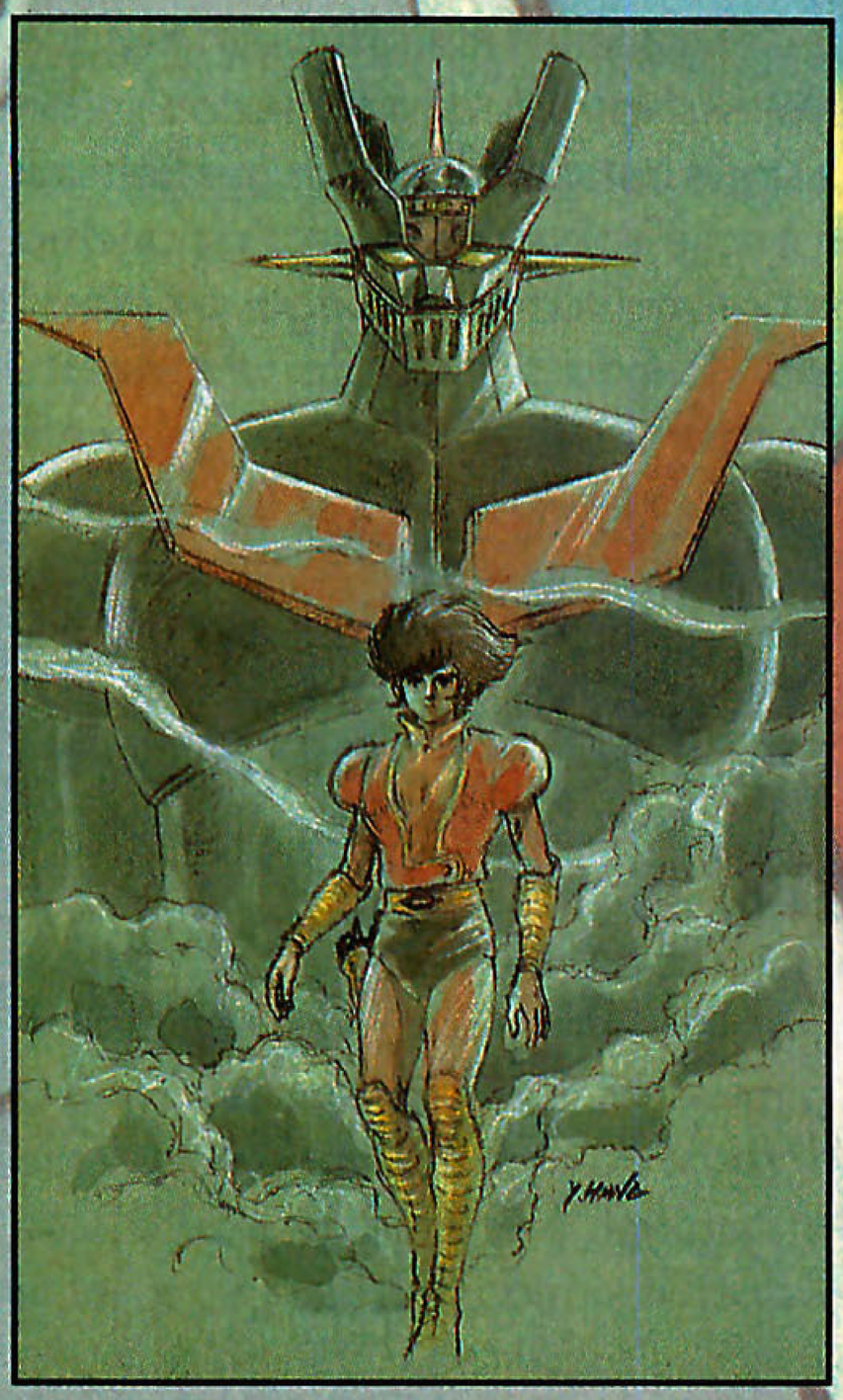
DOSSIER

na di pilotaggio è in grado di volare autonomamente, assumendo la forma curiosa di un berrettino rosso da baseball. Interessante è la tuta di combattimento di Shiro, disegnata da lui stesso combinando elementi di quelle di Sayaka (il casco), di Tetsuya (il disegno sul petto) e dell'amato fratello Koji (guanti e stivali).

BRAIN CONDOR
(Buren kondoru)
Lunghezza: 5 m
Velocità massima: mach 1
Caratteristiche: molto più potente dei Pilder di Koji, è realizzato in superlega NZ e alimentato da un motore a energia foto-atomica. Impiega solo 20 secondi dall'accensione dall'aggancio sulla testa e può inabissarsi sino a 8.000 metri di profondità.

QUEEN STAR/ REGINA DELLE STELLE
(Kuin Suta)
Non abbiamo dati a disposizione.

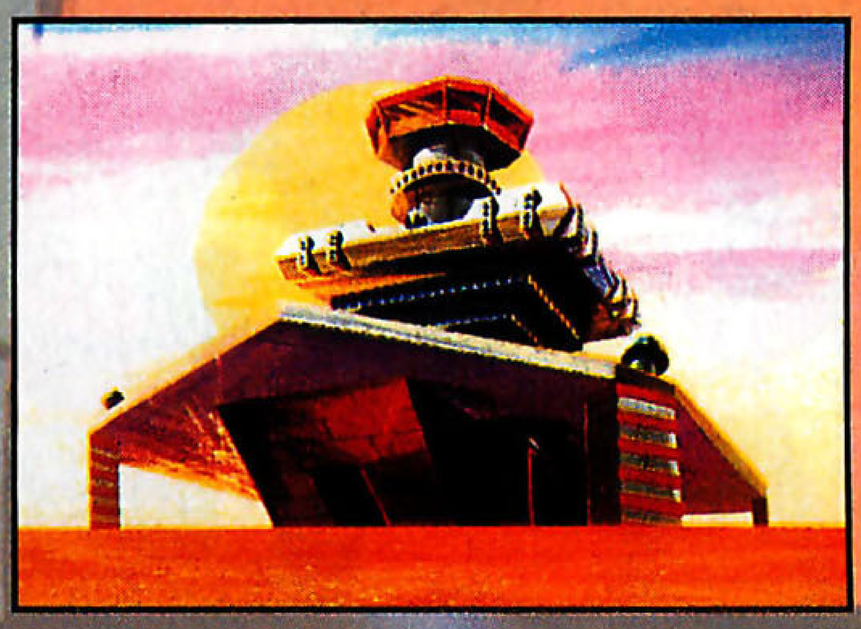
GREAT BOOSTER/ SUPER RAZZO AMPLIFICATORE DI VELOCITA'
(Gureto Busuta)
Apertura alare: 28 m
Peso: 1,8 t
Velocità massima: mach 5
Altitudine massima raggiungibile: 50.000 m
Caratteristiche: ideato dal dott. Smith pochi giorni prima di morire, fu completato da Kenzo Kabuto

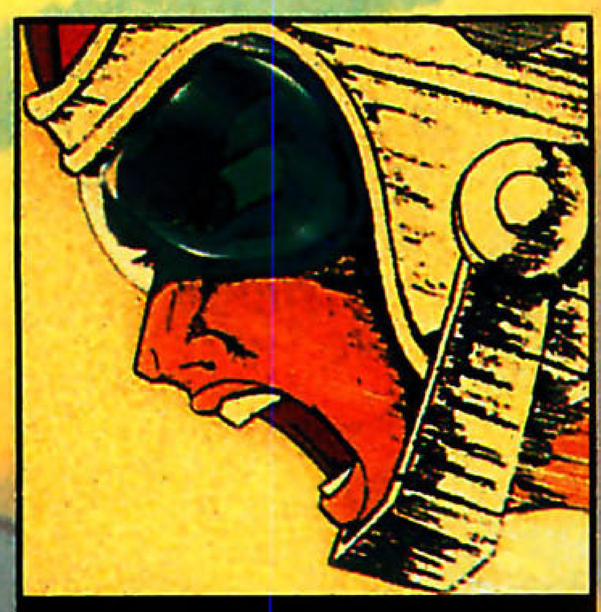


normali esseri umani, coi loro pregi ma anche con molti difetti (Sayaka che teme l'eruzione del vulcano in "Manga Classic" 3; Koji che, ne *Il piano segreto R.I.*, prima viene bocciato - il primo eroe ignorante della storia! - poi resta un po' in dubbio se accettare o no le allettanti proposte di Ashura; i tre professori che trascurano il lavoro per giocare a bowling in "Manga Classic" 1, ecc.); e umani sono anche gli avversari, la cui cattiveria trova sempre una giustificazione (la triste infanzia di Hell, il senso di riconoscenza di Blocken; il desiderio del Grande Generale Nero di far tornare il suo popolo in superficie; la tragedia della gente di Vega, costretta a cercare una nuova patria prima che la loro stella inquinata muoia, ecc.)

CASI PATOLOGICI DA *IL GRANDE MAZINGA*

Questo approccio realistico alla psicologia dei personaggi trova finalmente libertà d'espressione ne *Il Grande Mazinga*: Tetsuya, Jun e il professor Kenzo Kabuto sono, fuor d'ogni dubbio, dei veri e propri psicotici. Tetsuya, in particolare, è un ragazzo che ha passato tutta la vita da solo ad allenarsi in visione dei futuri combattimenti con Micene; non ha la logica di una persona normale, ma la freddezza e il comportamento bieco di un uomo che è nato e vissuto col solo obiettivo di sterminare gli uomini dell'Imperatore delle Tenebre. Per lui non esiste il divertimento: al contrario di Koji, spesso ritratto in momenti di svago, Tetsuya è sempre rinchiuso nella Fortezza della Scienza, la base militare ideata da Kenzo Kabuto, o occupato in qualche allenamento. Egli stesso è solo una macchina da guerra, educata sin dall'infanzia a considerare il combattimento come unica dimensione entro cui esistere. Se non c'è da menar le mani con qualche miceneo, la sua vita perde di senso: Tetsuya non ha affetti, non ha amici, non ha prospettive. Come egli stesso racconta in "Manga Classic" 13, dopo aver superato un lungo periodo di avversione per gli addestramenti a cui lo costringeva Kabuto, ha poi cominciato ad amarli, cioè ad autocompiacersi del fatto di sacrificare tutta la sua vita al compimento della 'missione' che gli è affidata. È per questo motivo che prova tanto odio verso il team di Getta Robot o contro lo stesso Koji: essi, secondo lui, sono solo ragazzini saliti a bordo dei propri robot quasi per caso, senza avere coscienza dell'importanza della propria missione. Per Tetsuya, che ha sacrificato ogni attimo della propria esistenza





DOSSIER

al fine di diventare il pilota di Mazinga, è dunque un'insopportabile mortificazione venir considerato sul loro stesso piano. La platealità dei suoi atti suicidi durante la battaglia a fianco di Getta Robot e nell'ultimo scontro con i Micenei (combattuto sotto gli occhi di Koji) sono dunque per lui un modo per ribadire la sua 'superiorità' rispetto ai colleghi. Se poi riconsideriamo il fatto che la sua vita non ha senso fuori del campo di battaglia, si possono comprendere ancor meglio le ragioni della sua propensione per i gesti da kamikaze.
Su Kenzo Kabuto si possono fare le stesse considerazioni: ricreato come cyborg dal padre al solo scopo di costruire l'arma che possa battere le armate di Micene, Kenzo passa la maturità tra la progettazione del Grande Mazinga e della Fortezza e l'addestramento dei piccoli Tetsuya e Jun. Anche nel suo caso combattere Micene è l'unica missione che dà senso alla vita, cosicché non esita a sacrificarsi pur di sgominare la popolazione del sottosuolo.
Infine Jun: il colore della sua pelle la porta a soffrire di un complesso che spesso la conduce ad atti sconsiderati. Peraltro l'idea di fare di Jun una mulatta fu proprio di Ota, ma colpì la Toei tanto da convincerla a trasporre in animazione l'episodio narrato in "Manga Classic" 13!

MAZINGA DIVENTA GRANDE

Ma come avvenne il passaggio da Mazinga Z a Grande Mazinga? L'intenzione della Dynamic e della Toei fu quella di sviluppare le vicende di Mazinga Z in un nuovo universo: subito perciò si decise di abbandonare l'idea un po' banale dello scienziato pazzo, stabilendo che Hell sarebbe morto. Al suo posto sarebbe entrato in scena l'impero sotterraneo di Micene, pronto a sferrare nuovi e terribili attacchi contro Big Mazinga Z (Biggu Majinga zetto), il robot che avrebbe dovuto prendere il posto di Mazinga Z. Mentre Big doveva essere guidato da Koji, in seguito si decise di mandare lui, Sayaka, e Mazinga Z 'in pensione' per lasciare il posto a God Mazinga (Goddo Majinga). La trama: sconfitto da Koji, Hell fugge nella sua base sotterranea e organizza un esercito di potentissimi mostri meccanici, infinitamente più forti di quelli sino a quel momento utilizzati. Un giorno però viene attaccato e sconfitto dal generale Barman, comandante delle truppe di Micene, deciso a sferrare il suo attacco agli uomini di superficie. Barman uccide Hell, ma ne recupera il cervello e lo inserisce in un cyborg, sfruttando le sue conoscenze per informarsi sul grado di sviluppo raggiunto dalle civiltà

con la preziosa assistenza di Yumi. Sviluppa una tale potenza che se l'agganciamento fallisse, il Grande Mazinga rischierebbe persino di venire distrutto. Ha un'autonomia di volo che gli permette di volare per due volte e mezza attorno al globo terrestre!

VENUS SCRANDER
(Byunasu sukuranda)
Apertura alare: 20 m
Peso: 1 t
Velocità massima: mach 3

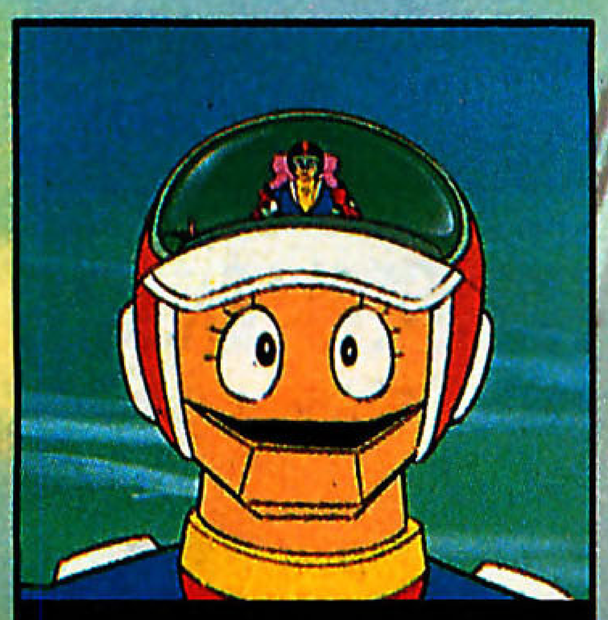
MIKEROS
(Mikerosu)
Altezza: 510 m
Diametro: 660 m
Peso: 200.000 t
Velocità massima: mach 2
Velocità in acqua: 30 nodi

DEMONICA
(Demonika)
Lunghezza: 630 m
Altezza: 350 m
Peso: 325.000 t
Velocità massima: mach 1,2
Velocità in acqua: 36 nodi

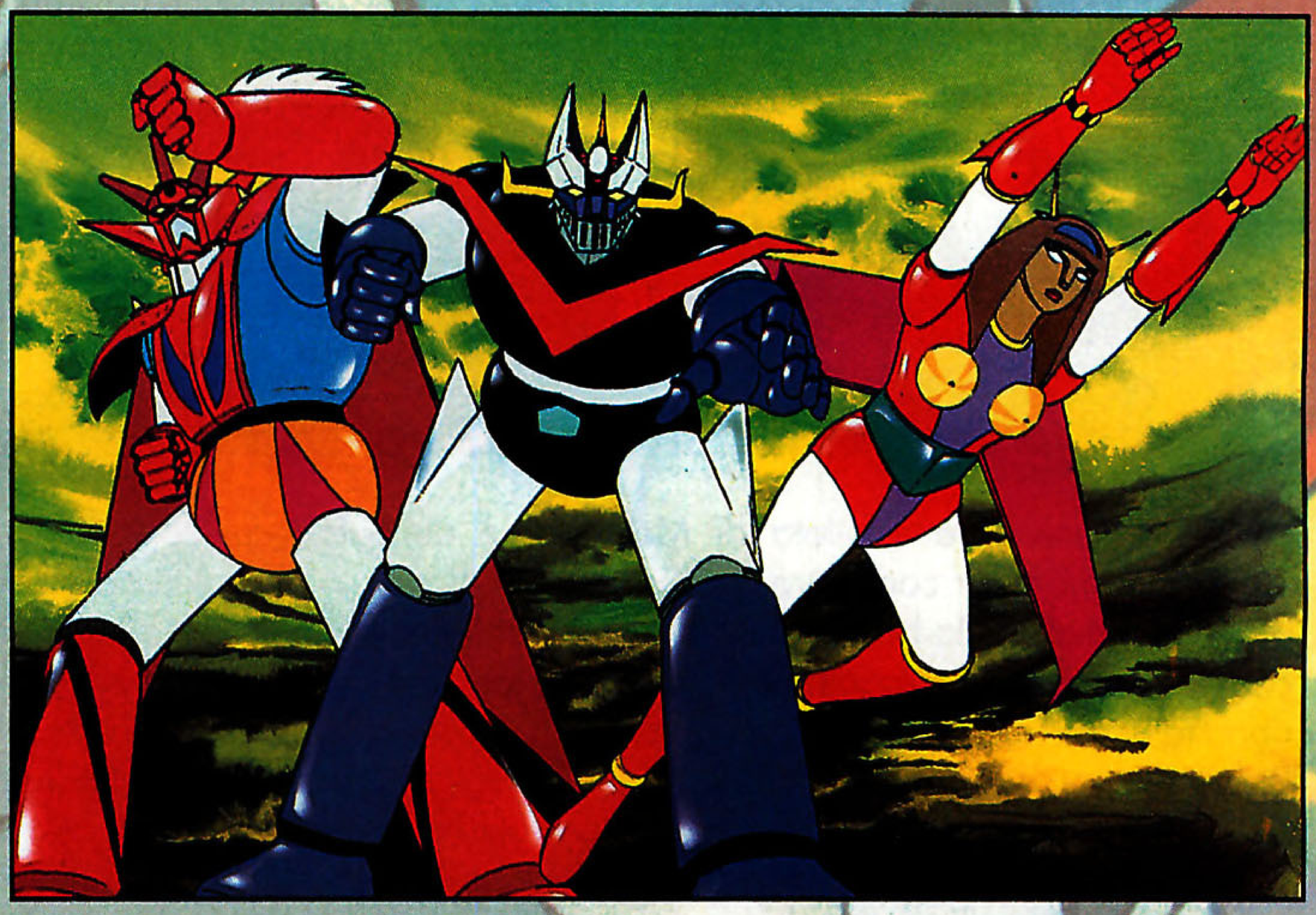
GRANDE GENERALE NERO
(Ankoku daishogun)
Altezza: 35 m
Peso: 480 t
Età: oltre 3000 anni

MARCHESA YANUS
(Yanusu koshaku)
Altezza: 23 m
Peso: 270 t

GENERALE YULI CAESAR/YURI CAESAR
(Yuri Shiza)



DOSSIER



Altezza: 22 m
Peso: 350 t

GENERALE RAIGARN/RIGAN
(Raigan)
Altezza: 20 m
Peso: 350 t

GENERALE BIRDALER/ VARDALLAH
(Badara)
Altezza: 23 m
Peso: 280 t

GENERALE ANGORAS
(Angorau)
Altezza: 23 m
Peso: 330 t

GENERALE DREIDOW/DRAYATO
(Doreidou)
Altezza: 23 m
Peso: 330 t

GENERALE SCARABETH
(Sukarabesu)
Altezza: 23 m
Peso: 330 t

GENERALE HARDIAS
(Hadiasu)
Altezza: 23 m
Peso: 250 t

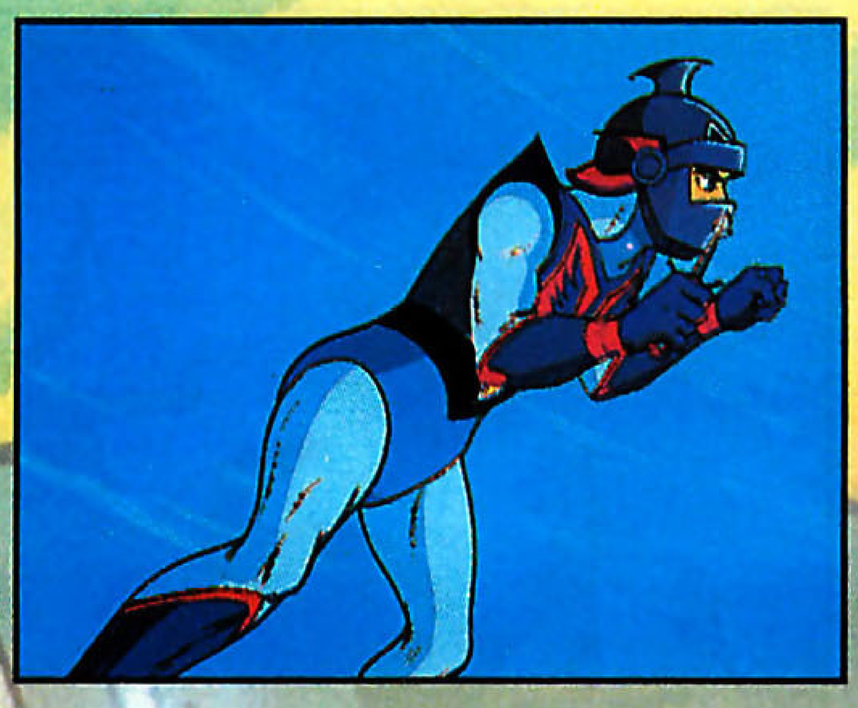
GRENDAIZA/ GOLDRAKE
(Gurendaiza)
Altezza: 30 m
Peso: 280 t
Circonf. collo: 7,5 m
Circonf. petto: 21 m
Circonf. braccia: 7,2 m
Circonf. gambe: 8,8 m
Lunghezza braccia: 10,5 m

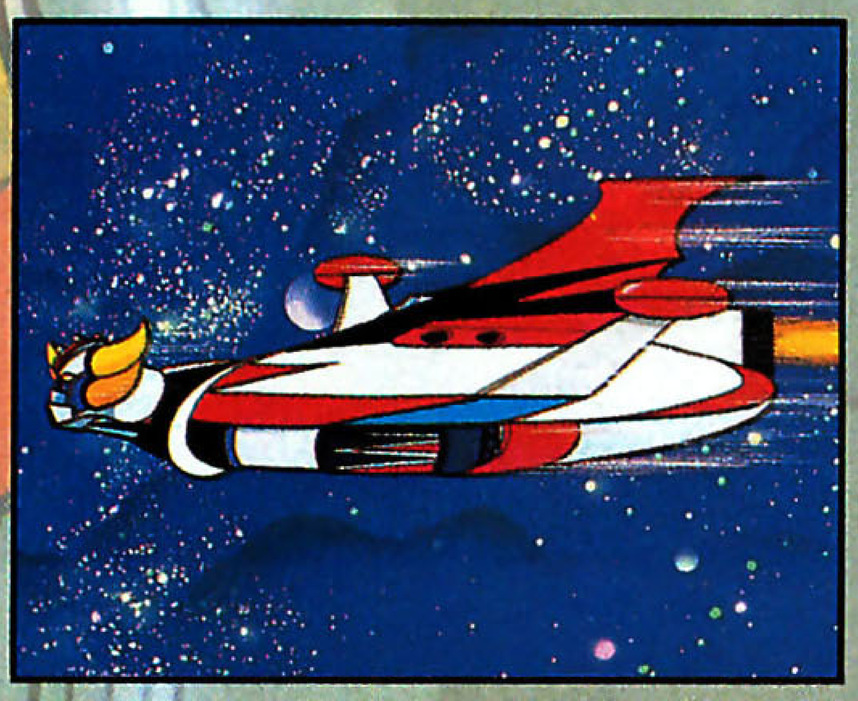
di superficie. Infine decide di attaccare Mazinga Z con i suoi mostri guerrieri: riesce quasi a distruggerlo, ma improvvisamente compaiono cinque giovani, gli Scramble Knights, che giungono a salvarlo col robot God Mazinga, pilotato da Tatsuya Shinryu, e God Venus, affidato a Jun Hono. Gli Scramble Knights, che hanno la loro base sull'isola Olympos, trasformata in una fortezza da Kenzo Kabuto, assumono il posto di Mazinga Z nella lotta contro l'invasore... In seguito gli Scramble Knights, simili alla pattuglia Getta, furono eliminati: Tatsuya Shinryu divenne Tetsuya Tsurugi; l'isola Olympos si trasformò nella Fortezza della Scienza; God Mazinga divenne Great Mazinga (Gureto Majinga); ancora, per rendere più agevole il passaggio da Mazinga Z al Grande Mazinga si decise di inserire il personaggio di Gorgon già a partire dagli ultimi episodi di *Mazinga Z*. L'ultimo cambiamento riguardò le schiere nemiche, cosicché in *Mazinga Z contro il Generale Nero* (*Majinga zetto tai Ankoku daishogun*) vediamo comparire proprio il generale Barman, ucciso però da Tetsuya. L'intero progetto fu completato nel marzo 1973, benché la messa in onda fosse prevista per settembre. Nel frattempo l'astuto team della Dynamic e della Toei trovò modo per incuriosire gli spettatori e attirare la loro attenzione sul nuovo eroe... Dapprima fece circolare tra i fan la voce che Mazinga Z sarebbe stato distrutto; poi, quasi come fosse un errore, cominciò a far apparire nelle riviste qualche disegno del Grande Mazinga al posto di quelli di Mazinga Z. Addirittura, nella tessera del Mazingers Club, distribuita da "TV Magazine" molto prima di settembre, fece incidere il volto del Grande Mazinga, scatenando l'interesse dei fan: possibile che la Kodansha avesse sbagliato il design di Mazinga Z? O forse il robot ritratto non era quello di Koji? E poi cosa significava "Mazingers" al plurale? Così, prima ancora di essere conosciuto, il Grande Mazinga già divenne un idolo e quando fece la sua prima apparizione in *Mazinga Z contro il Generale Nero*, i cinema si riempirono di pubblico come mai visto prima di allora...

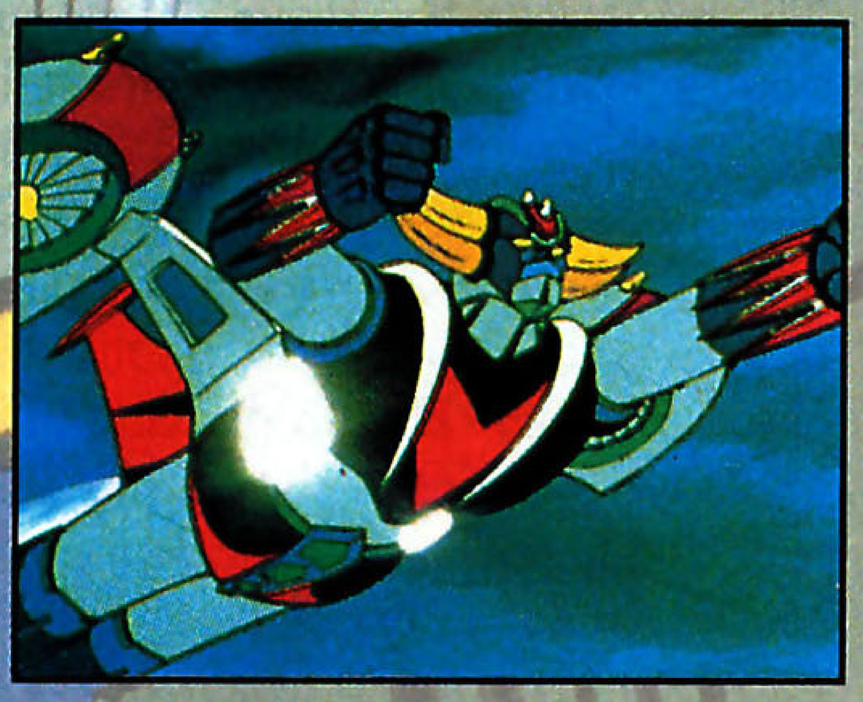
COME TETSUYA RINGIOVANI'...

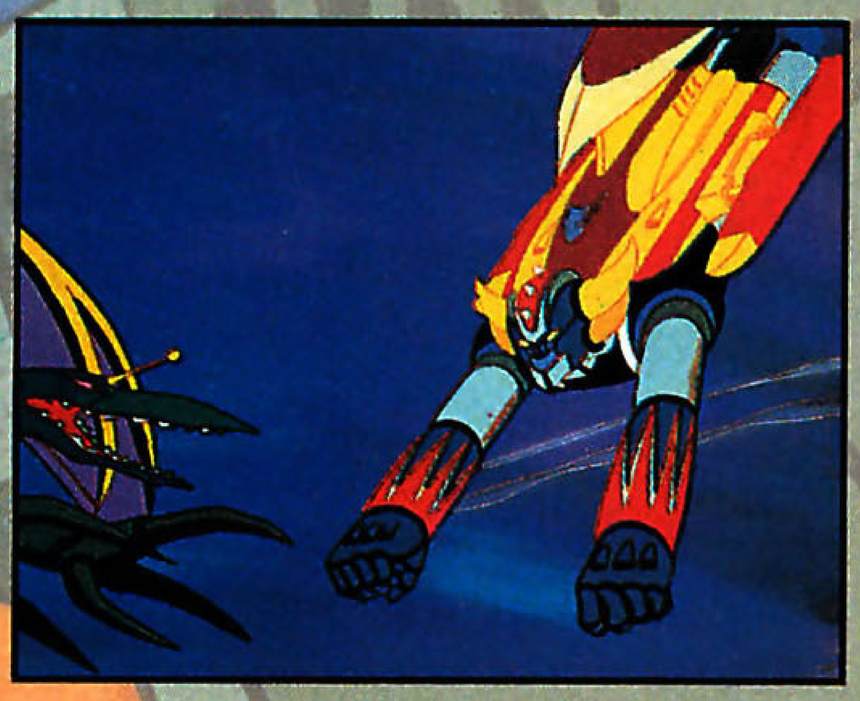
Il Grande Mazinga si distinse subito dalla serie precedente per i suoi toni più adulti: accortisi che tra gli spettatori ve n'erano sì molti tra i 4 e i 12 anni (target che s'era imposta la Toei), ma anche moltissimi tra i 20 e i 30, i produttori decisero di curare di più la psicologia dei personaggi, traendo spunti significativi proprio dal fumetto di Ota. Non solo: seppero mantenere fedele anche il pubblico dei più piccini aumentando le apparizioni di Boss Robot e

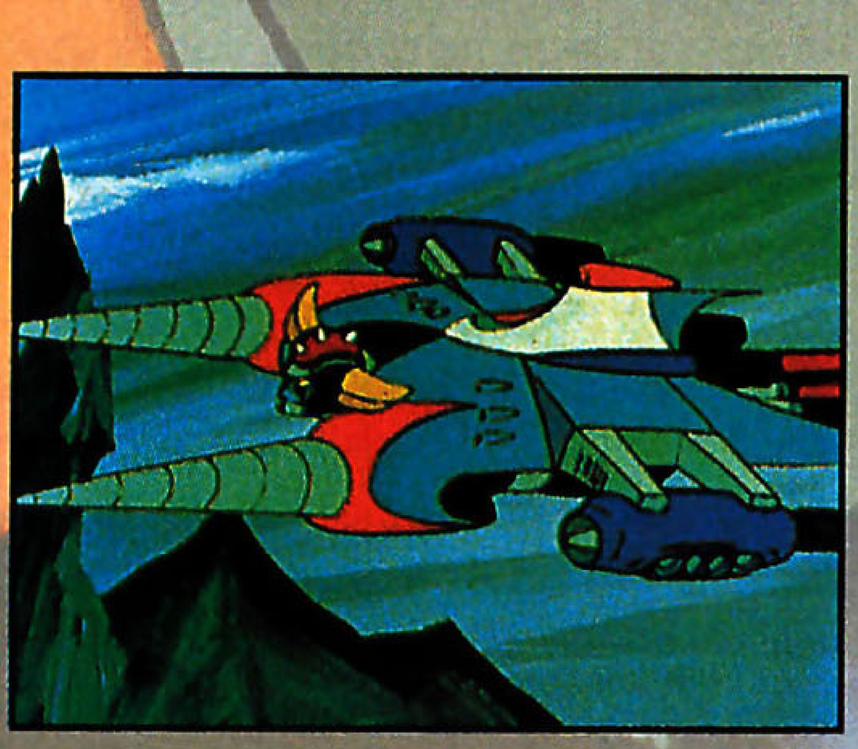
addirittura richiedendo ai lettori di "TV Magazine" di inviare idee e progetti per il Robot Junior di Shiro, il cui design si basò proprio sulla proposta di un fan! Tuttavia, per i responsabili della Fuji TV, tutto ciò non bastava: il pubblico dei più piccoli, secondo i produttori della rete televisiva, avrebbe avuto delle difficoltà a identificarsi con il ventiduenne Tetsuya, perciò al 19° episodio imposero di rivederne il character design e di abbassargli l'età a 18 anni. Tetsuya si ritrovò così con gli occhi più grandi, il viso più rotondo e i ricciolini alle basette... Un'altra innovazione fu apportata a metà serie: la presenza di ben sette generali a guidare l'esercito di Micene, più il duca Gorgon, il ministro Argos e il Generale Nero, finì col rendere piuttosto debole il fascino delle figure nemiche. Si pensò di risolvere questo problema facendo morire Gorgon nel 22° episodio e facendogli succedere la marchesa Yanus, che divenne il fulcro dell'esercito miceneo. Non solo: di lì in poi, ogni due, tre episodi, furono inseriti cambiamenti e colpi di scena che contribuirono a fare del *Grande Mazinga* un successo superiore allo stesso *Mazinga Z*. Venne introdotto Robot Junior; si rese Venus capace di volare; il Grande Mazinga fu dotato del potente Great Booster; fu fatto morire il Generale Nero; Hell 'resuscitò' sotto le spoglie del Gran Maresciallo Inferno; fecero la loro apparizione l'Esercito Gatto, l'isola vulcanica e la fortezza Demonica; infine riapparvero addirittura Koji, Sayaka, Mazinga Z e Dianan A. Tutto ciò permise alla serie di mantenersi ad altissimi livelli sino alla conclusione: senonché alla fine molti dubbi rimasero insoluti. La serie, per esempio, non spiega come mai i micenei assunsero sembianze tanto orribili e innestarono i loro corpi nei mostri guerrieri; né spiega che fine fa l'impero sotterraneo di Micene dopo la distruzione di Demonica e la morte del Gran Maresciallo. L'unico modo di trovare risposta a simili quesiti resta dunque cercare la soluzione tra le pagine del fumetto di Ota!











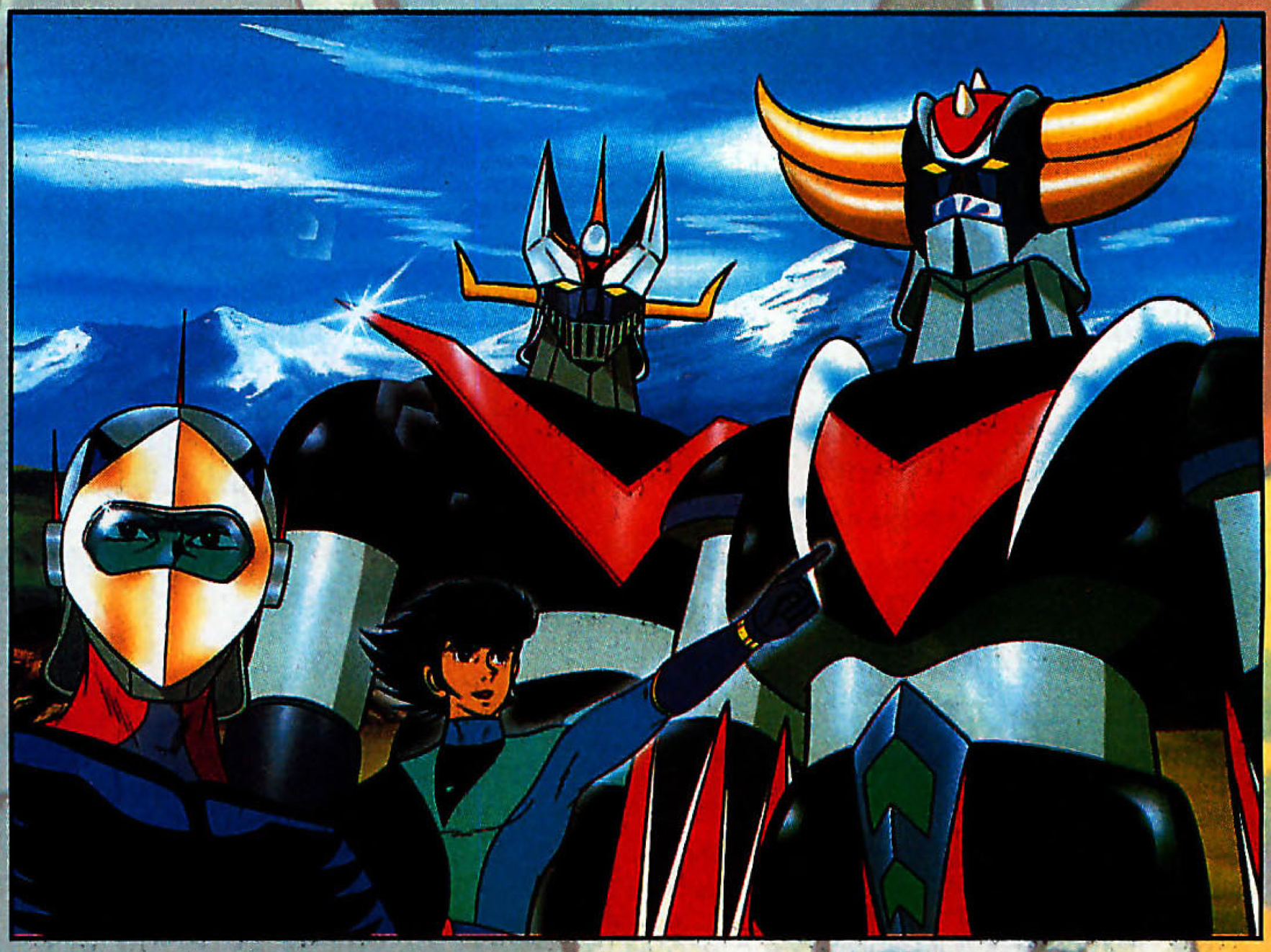
DOSSIER

Lunghezza gambe: 16,3 m
Lunghezza del piede: circa 5 m
Velocità di corsa: 700 km/h
Potenza di salto in elevazione: 1.000 m
CV: 1.800.000 cv
Caratteristiche: costruito in gren (un metallo di origine spaziale cinque volte più duro dell'acciaio). Si muove per mezzo dell'energia fotonica, che assorbe dalle corna. Nel caso in cui non usi armi, sa raggiungere un'autonomia di tre mesi. I suoi pugni rotanti raggiungono una velocità di mach 5 e compiono 4.000 giri al minuto; il tuono spaziale che emana dalle corna della fronte ha una potenza di 60.000. Alcuni dati, infine, sulla mitica alabarda spaziale: lunga 28 metri, pesa 12 tonnellate e sa tagliare una lamina d'acciaio di otto metri. Per estrarla, Actarus/Duke Fleed impiega solo 0,8 secondi.

SPACER

(Supeiza, il disco volante di Goldrake)
Lunghezza: 34 m
Lunghezza (combinato con Goldrake): 40 m
Peso: 150 t
Peso (combinato con Goldrake): 430 t
Velocità mach: 9
(nello spazio può volare alla velocità della luce)
Caratteristiche: disco volante di Goldrake, è costruito anch'esso in gren e funziona a energia fotonica. È fornito di un'altra

DOSSIER



arma "storica" di Goldrake, le imbattibili lame rotanti, che volano sino a mach 10 e sono in grado di perforare una lamina d'acciaio di 7 metri di spessore.

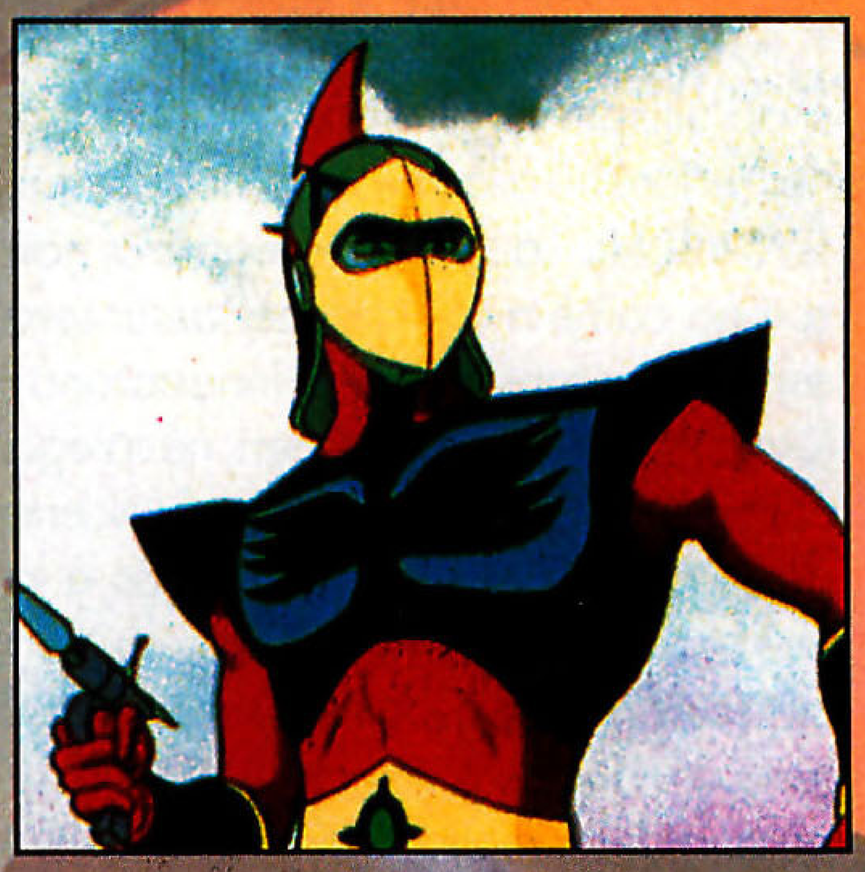
TFO
Lunghezza: 7,5 m
Peso: 1,2 t
Velocità: mach 4
Caratteristiche: costruito in superlega 2 durante il soggiorno-studio di Koji presso la NASA. Ha una potenza di fuoco limitata, ma una grande mobilità.

DOUBLE SPACER/ GOLDRAKE DUE
(Daburu Supeiza)
Apertura alare: 30 m
Peso: 90 t
Velocità: mach 4
Altitudine massima raggiungibile: 60.000 m
Caratteristiche: realizzato come il Grande Mazinga, in superlega NZ, usa lo stesso sistema di propulsione di Goldrake, con un motore a energia fotonica, il prodotto più elevato della tecnologia dei propulsori a energia foto-atomica. Il Double Spacer è in grado di agganciarsi con Goldrake, impiegando 3 soli secondi nella manovra.

MARIN SPACER/ DELFINO SPAZIALE
(Marin Supeiza)
Apertura alare: 25 m
Peso: 90 t
Velocità nell'acqua: 40 nodi
Velocità in volo: mach 4

MAZINGA NELLO SPAZIO: ARRIVA GOLDRAKE!

Gli eroi robotici riscossero un tale successo che presto il duo Dynamic/Toei doga si trovò a produrre ben tre serie contemporaneamente: sempre su Fuji TV, però con l'appoggio della Shogakukan al posto della Kodansha, lanciarono *Getta Robot*, a cui seguirono *Getta Robot G* e *Gaiking*; per TV Asahi realizzarono invece *Jeeg*, seguito da *Gackeen* e *Balatack*. Questi ultimi due personaggi furono però realizzati senza la partecipazione della Dynamic, che già aveva citato in giudizio la Toei per alcune irregolarità contrattuali relative a *Gaiking* e che, in seguito alla vicenda giudiziaria, troncò ogni rapporto con la casa di cartoni animati fino al 1990.
Ma torniamo al 1975, cioè all'anno in cui si profilò la conclusione de *Il Grande Mazinga* e si rese necessario dargli un seguito. L'occasione fu data da *Uchuenban daisenso* (*La grande guerra del disco spaziale*), un film realizzato dai produttori Toei Ken Ariga e Toshio Katsuta su sceneggiatura di Shozo Uehara e soggetto di Go Nagai. Il successo del film, che univa il tema degli UFO, in voga al tempo, con quello dei robot e del dramma psicologico, diede lo spunto allo staff Toei per il successore del Grande Mazinga: il nuovo eroe meccanico sarebbe stato un UFO-robot e i suoi avversari degli esseri spaziali! Dal film cinematografico furono però recuperati solo alcuni elementi: il design di Duke Fleed restò identico, ma la colorazione della sua tuta, incentrata sul blu per sottolineare la sua origine astrale, mutò in rosso, giallo e nero, per creare un legame grafico con la serie dei Mazinga; i nomi dei personaggi (Daisuke Umon - Actarus, Hikaru Makiba - Venusia, Blackie - Hydargos) furono mantenuti uguali, con l'eccezione di re Vega, che in originale si chiamava Yabarn. Tuttavia il design fu completamente modificato, creando così confusione anche nello stesso Ota, il cui Actarus finì per non assomigliare per nulla a quello definitivo. A



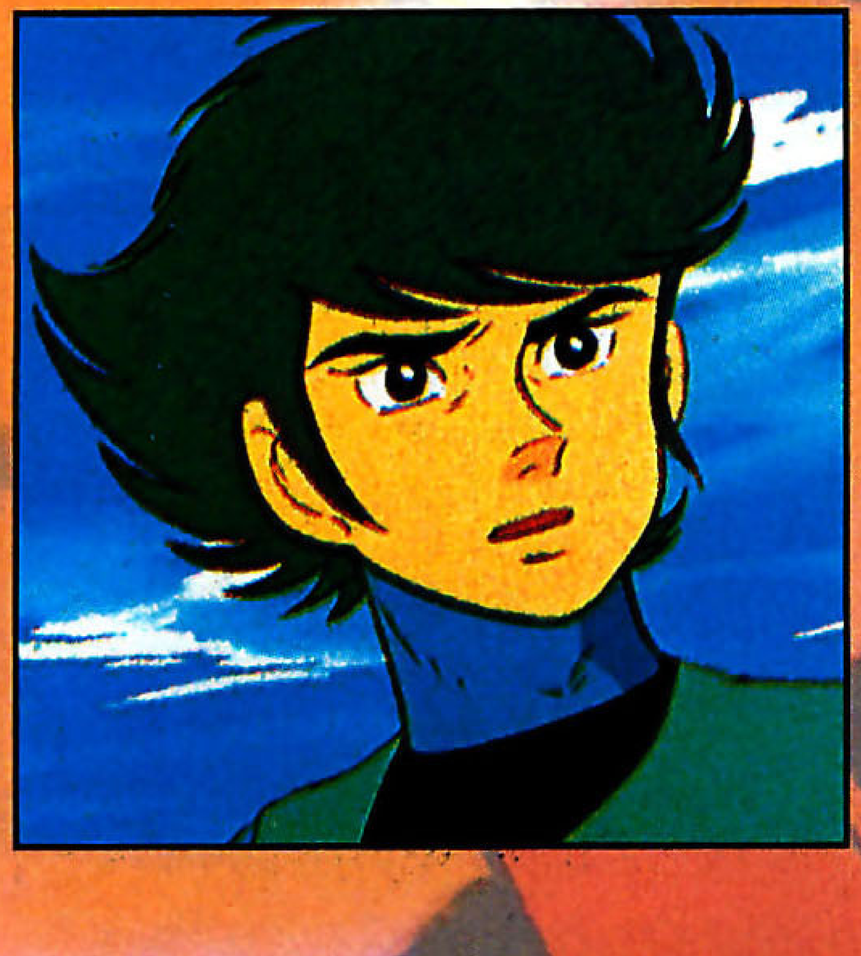
questi personaggi principali furono poi aggiunti Makiba Danbei (Rigel), figura ricorrente nel manga di Nagai e coprotagonista di *Cutie Honey*; Koji Kabuto, reinserito per rendere più forte il legame con la serie dei Mazinga; Gandal, che intendeva rinnovare il successo dell'ermafrodita Ashura; Zuril, personaggio destinato a ricoprire nel fumetto un ruolo ben più importante di quello avuto nell'anime; Goro (Mizar), con cui i produttori vollero strizzare l'occhiolino al pubblico dei bambini, un po' come avevano fatto nelle serie precedenti inserendo Shiro.

QUANDO GATTIGER NON ERA UN SUPERCAR

Naturalmente, però, la creazione di tutti questi personaggi non procedette senza traumi: il professor Umon (Procton), da obeso ranchero diventò il secco studioso che noi conosciamo; Rigel, progettato con un'ispida barba nera, la perse nella versione definitiva; Mizar era un bimbo grassottello e una vera e propria balena era la madre, Miyako Makiba (che però non apparve mai nella serie TV); Actarus aveva i capelli corti e mossi e Venusia le treccine... Re Vega, ancora, era un esssere tricipite simile a Zenon di Devilman, mentre Zuril mancava di una metà del cranio, cosicché il suo cervello appariva allo scoperto provocando un certo senso di ripugnanza.

Notevoli furono anche i cambiamenti subiti dal robot protagonista, chiamato inizialmente Gattiger (Gattaiga): Dynamic e Toei proposero già dai tempi del film cinematografico numerosi modelli molto diversi (alcuni della Toei ricordano molto lo stile dei futuri *Astrorobot* o *Ginguiser*!) e alla fine la spuntò un modello 'di compromesso' tra quelli della Toei e quello di Nagai, dal design molto semplice e colorato in modo da richiamare la tuta di Duke Fleed. Si decise quindi di dargli il nome di Roboizer, mantenendo quello di Gattiger ('gattai' di 'gattaiga' in giapponese significa 'unione', 'fusione') solo per il modulo formato da robot + disco volante. Però se una soluzione simile poteva valere per il film cinematografico, non s'adattava invece alla serie TV.

In televisione, benché fosse necessario differenziare il robot protagonista dai Mazinga per evidenziare la sua origine spaziale, si dovevano anche mantenere dei richiami ai robot di Koji e Tetsuya per non creare una spaccatura netta con le due serie precedenti. Il risultato di questo compromesso ben lo conoscete: Roboizer, che si chiamò poi Grendaiza rubando il nome a un altro progetto della Dynamic, finì con l'avere un design piuttosto diverso da Mazinga, ma ne mantenne la colorazione, caratterizzata dal prevalere del nero su blu, rosso e giallo. Con Goldrake, peraltro, si accentuò la tendenza a incentrare le situazioni non sui combattimenti ma sulla psicologia dei personaggi, cosicché molti episodi, tra cui il famoso 25° in cui appare Naida, l'amante di Actarus creduta morta su Fleed, e la vicenda dell'autodistruzione del pianeta Vega furono tratti dal manga di Ota.



DOSSIER

Caratteristiche: secondo veicolo della serie di Spacer costruiti al laboratorio di Procton (Umon in giapponese). È stato ideato per fornire Goldrake di un sistema che ne facilitasse la mobilità in acqua. La guida è affidata a Venusia (Hikaru Makiba).

DRILL SPACER/ TRIVELLA SPAZIALE

(Doriru Supeiza)
Apertura alare: 25 m
Peso: 130 t
Velocità nel sottosuolo: mach 2
Velocità in volo: mach 4
Caratteristiche: anche questo Spacer è in Superlega Z e funziona a energia fotonica.
Pilotato da Maria, la sorella di Duke Fleed, permette a Goldrake di scendere sotto il suolo a grandi profondità.

ULTRASUBMARINE

(Urutorasabumarin)
Lunghezza: 36 m
Peso: 95 t
Massima profondità raggiungibile: 3.000 m
Caratteristiche: è una sorta di precursore degli aquabike che sono oggi tanto di moda(che si siano ispirati a esso i fabbricanti?).
Inoltre più è in grado di immergersi fino a grande profondità, risolvendo uno dei maggiori handicap di Goldrake, notoriamente molto sensibile alla pressione dell'acqua alle grandi profondità.

DOSSIER

COSMO SPECIAL/ COSMO SPECIALE
(Kozumo supesharu)
Sostituto degli Spacer ideato per combattere nello spazio, è costituito da tre mezzi separabili e in grado di agire autonomamente. In fase di attacco combinato, la nave di prua è pilotata da Maria, la già citata sorellina quattordicenne di Duke Fleed, quella al centro è condotta da Koji, mentre in coda troviamo ai comandi Hikaru/Venusia.

MOTHER BIRN/NAVE MADRE DI HYDARGOS (Mazaban)
Diametro: 540 m
Altezza: 450 m
Peso: 42.000 t
Velocità: mach 5

MOTHER SHIP/ NUOVA NAVE MADRE
(Mazashippu)
Lunghezza: 320 m
Peso: 29.000 t
Velocità: mach 6

NAVE BASE DI ZURIL
Lunghezza: 300 m
Peso: 26.000 t
Velocità: mach 4
Velocità in acqua: 60 nodi
Profondità massima d'immersione: 20.000 m

MINIFO/MINI-UFO
(Minifo)
Lunghezza: 30 m
Altezza: 14 m
Peso: 130 t
Velocità: mach 7

Tuttavia, se ciò portò a un considerevole aumento degli spettatori adulti, alienò le simpatie del grande pubblico di bambini. Si pensò dunque di sfruttare la stessa tattica che aveva fatto il successo del Grande Mazinga, cioè introdurre novità eclatanti ogni tre, quattro episodi: così vediamo morire Hydargos; Gandal cambiare il suo volto femminile; Koji salire sul JFO (il mezzo volante che usò nel 30° episodio, dopo che il rotondo TFO era stato distrutto), quindi sul Double Spacer (Goldrake 2 in Italia) e infine sul Cosmo Speciale; Venusia diventare pilota del Marin Spacer, o Delfino Spaziale in italiano; Zuril assumere una posizione preminente nella base lunare; Goldrake fornirsi prima di numerose piste d'uscita segrete, poi dell'Ultrasubmarine; la base di Goldrake e i miniUFO di Vega cambiare aspetto; Re Vega stabilirsi alla base lunare, ecc. Ma il cambiamento più importante fu, al 49° episodio, il passaggio del character design da Kazuo Komatsubara a Shingo Araki. Quest'ultimo, creando il personaggio di Maria, riuscì a risolvere il rompicapo dei produttori Toei, che avevano pensato a Banta come pilota della Trivella Spaziale, ma che temevano di finire col farne un noioso doppione di Benkei del Getta G. L'audience tornò a registrare picchi simili a quelli dei migliori episodi di *Mazinga Z* e de *Il Grande Mazinga*. A bloccare la fortuna di *Goldrake* (e non solo sua: tra la fine del 1976 e i primissimi giorni del 1977 si conclusero anche *Getta G*, *Jeeg*, *Gaiking* e *Ken Falco -Mashin Hayabusa* – cioè tutte le altre serie coprodotte da Dynamic e Toei) non fu dunque un calo dell'interesse del pubblico, ma una faccenda ben più grave: quando iniziarono le trasmissioni di *Gaiking* alla Dynamic scoprirono che nei credits (i titoli di testa in cui vengono indicati gli autori della serie), l'ideazione del robot era attribuita a uno staff della Toei e loro non venivano assolutamente citati... contemporaneamente si seppe che *Mazinga Z* era trasmesso da anni in Spagna su autorizzazione della Toei, ma senza che i Nagai ne fossero a conoscenza!! La faccenda si risolse in tribunale, da dove la Dynamic uscì vittoriosa, ma la riappacificazione è avvenuta solo lo scorso anno, dopo alcuni esperimenti Dynamic/Knack (*Gloizer*, *Gobarian* e *Robottino*), Dynamic/TMS (*God Mazinga*) e Dynamic/Sunrise (*Ryger*). Risultati della pace Nagai/Toei: sembra che entro pochi mesi potremo rivedere nuove serie di *Dororon Enmakun*, *Cutie Honey* e di alcuni altri robot made in Dynamic! Prepariamoci a una scorpacciata!!

Tutte le immagini © 1971/78 Dynamic Planning e © 1972/78 Dynamic Planning-Toei doga. All rights reserved. Published by permission. Realizzato in collaborazione con la Dynamic Planning.I testi © 1993 TBM. All rights reserved. Si ringraziano: i sigg. Takashi & Kenji Nagai e Satsuki Mizuno (Dynamic Planning), il sig. Gianclaudio Galatoli (Doro TV Merchandising).

DIECI DOMANDE A MASAMUNE SHIROW

A CURA DI G. CARLOTTI E F. COLPI

DOSSIER

Quali fumetti leggeva da piccolo?
Potrei dire nessuno. Adoravo piuttosto le camminate in montagna o sulla riva del mare, durante le quali mi portavo dietro un'enciclopedia tascabile. E avevo tanti libri illustrati...

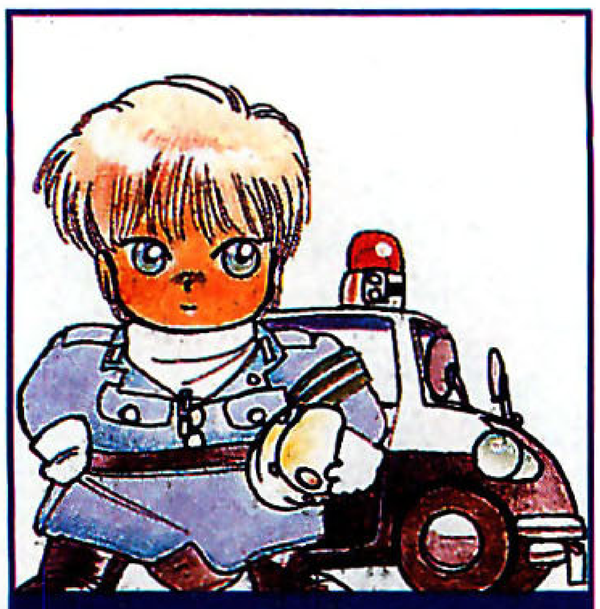
Quali autori l'hanno influenzato?
Penso che siano stati in molti, più o meno direttamente. Se devo fare nomi, citerò Katsuhiro Otomo, Fujihiko Hosono e lo Studio Nue. La mia generazione è diventata grande con il diffondersi della TV a colori. Quand'ero al liceo, tra i 16 e i 18 anni, sono stato suggestionato da cartoni animati come *Gundam* e, più tardi, *Macross*.

Ci parli dei suoi esordi nel mondo del fumetto.
Avevo 24 anni quando ho cominciato; allora dividevo il tempo tra il disegno e il lavoro di funzionario statale. Abitavo in una casa vicino al mare. Quando uscivo, mi bastava attraversare la via... all'improvviso la strada asfaltata finiva

© Shirow - Seishinsha

INTRON DEPOT

«Questo libro è una compilation abbastanza completa delle illustrazioni a colori che ho eseguito dal 1981 al 1991... Volevo assemblare una collezione, una raccolta di immagini riguardante i miei lavori eseguiti all'interno di un certo periodo, pubblicati o meno che fossero. Ora posso lasciarmi alle spalle questa parte del mio lavoro e procedere verso opere future.» È lo stesso Masamune Shirow che ci presenta Intron Depot *in un breve scritto preposto all'edizione giapponese (Seishinsha) di questo spettacolare portfolio, uscita all'inizio del 1992. Pochi mesi or sono, la Dark Horse Comics ha dato alle stampe l'edizione americana di* Intron Depot. *Per l'occasione Karl Alstaetter, un disegnatore di fumetti che ha alle spalle lavori di notevole consistenza (Uncanny X-Men, Wildcats...), ha recensito per la testata di S. Francisco "Animerica" questo volu-*



me di 148 pagine coloratissime. Eccovi di seguito il suo articolo:
«Intron Depot *è il primo portfolio che raccoglie l'arte di Masamune Shirow, autore molto conosciuto in Occidente per un suo lavoro pionieristico,* Appleseed, *il più classico manga cyberpunk. Fortunatamente per chiunque apprezzi l'opera di Shirow, anche* Dominion, Black Magic e Orion *sono stati pubblicati negli Stati Uniti. In questa prestigiosa collezione, che copre ogni stadio della sua maturazione artistica, figurano selezioni da tutti i manga succitati.* Intron Depot, *che va dagli schizzi da giovane appassionato fino ai lavori più elaborati e maturi, dimostra che l'arte di Shirow non è confinata nel territorio ristretto del fumetto d'autore. Il volume, che è stato pubblicato dalla Dark Horse Comics all'inizio del settembre 1992, omaggia i lettori con le didascalie di Shirow stesso, pubblicate sia in giapponese che in inglese, nell'esperta traduzione a cura dello Studio Proteus di San Francisco. È un'opportunità da non perdere per poter ascoltare le parole di un illustratore messo di fronte alle proprie opere. Il prezzo di questa ricca galleria d'immagini (226 illustrazioni, delle quali 193 a colori – alcune di queste ultime occupano*

e c'era subito il mare. Ma non era un paesaggio particolarmente ammirevole. Al largo, a una cinquantina di metri, sorgeva un'isola artificiale, messa su da alcune fabbrichette che vi ammassavano i rifiuti di lavorazione. È questo l'ambiente in cui ho disegnato i tre primi *Appleseed* e *Dominion*. Ogni volta che un camion passava per strada la mia casa tremava. Se aprivo le finestre, l'aria marina, umida e salmastra, impregnava la stanza, rendendola appiccicosa. Terribile. Attualmente disegno in montagna, a otto chilometri dal mare, accompagnato dal canto degli uccelli e dal rumore del fiume. Ma non trovo una gran differenza tra passato e presente. Sono sempre ugualmente contento quando ho tra le mani un mio nuovo libro stampato. E passo intere giornate a pensare ai miei manga.

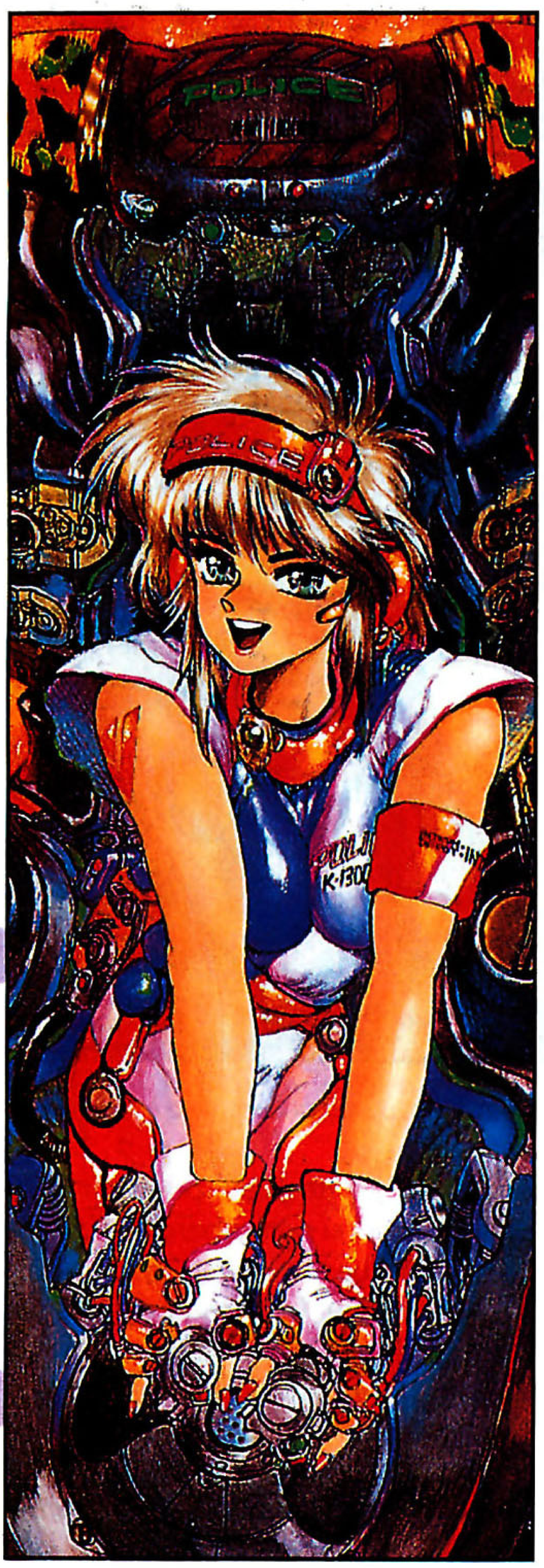
Come lavora? Ha degli assistenti?
Non ho assistenti. Il mio metodo di lavoro penso sia il più diffuso in Giappone: prima di realizzare il manga, butto giù un piano e mi pongo dei termini. Tuttavia, questi ultimi anni sono un po' differenti da quelli in cui ho esordito. Faccio sempre fatica a trovare un equilibrio tra il mio desiderio di creare un'opera contrassegnata da un progresso qualitativo e gli imperativi commerciali. Sono due aspetti incompatibili, donde le mie difficoltà. In Giappone i manga sono fabbricati in serie e sono destinati al consumo di massa, sicché i vincoli commerciali sono piuttosto stretti. Di conseguenza, e forse anche per altre ragioni, i fumetti non sono di solito considerati espressioni culturali ma fenomeni volgari e infantili. Nonostante tutto, sembra che in questi ultimi tempi si cominci a considerarli come una cultura parallela.

Nelle sue tre grandi serie, gli eroi sono donne. Perché?
Non direi che siano donne in senso stretto. Me ne servo piuttosto come degli ideogrammi. Se ci fosse un eroe maschio, darei l'impressione di una storia stabile, quadrata. C'è il rischio di creare uno stile banale e pesante. Per evitare questo problema, per dare una sensibilità nuova al fumetto, bisogna far risaltare la personalità dell'eroe. In questo caso, però, il protagonista ha un peso, una densità troppo importante. Nei miei fumetti è impossibile perché, strutturalmente, sono basati sul principio della pluralità e della molteplicità delle informazioni. D'altronde, pensavo che sarebbe stato più originale proporre una femmina come eroe, piuttosto che come accessorio di un personaggio maschile, facendola apparire in qualche scena per il diletto dei lettori uomini. Certo, se disegno delle eroine, è anche per soddisfazione dei lettori e mia, in quanto uomo.

© **Shirow (videopackage)**

In Giappone è considerato un autore per fan. Le piacerebbe essere letto dal grande pubblico?
No. Mi basta che ci sia qualcuno interessato ai miei manga, che gli piaccia leggerli. Più sono numerosi e più sono contento, è chiaro. Per piacere al grande pubblico, al pubblico delle famiglie, occorre realizzare storie d'amore o avventure legate al quotidiano. La fantascienza e i combattimenti con le armi da fuoco non piacciono. Ma forse bisogna ricordare cos'è il pubblico di massa in Giappone. Qui ci sono tre grandi editori di fumetti, uno dei quali pubblica un settimanale grosso tre centimetri stampato in sei milioni di copie. C'è un fumetto che vende sui cinquanta milioni di copie, il successo più clamoroso degli ultimi anni. Il mercato, infatti, è

© Shirow - Seishinsha



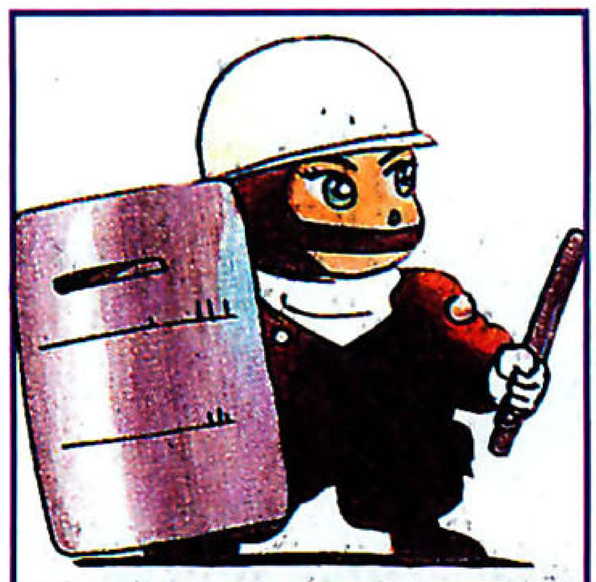
vastissimo. Il lettore di manga – che sia un intenditore o uno che legge solo per ammazzare il tempo in metropolitana – appartiene alle più disparate fascie d'età, dallo scolaretto all'impiegato maturo. Esiste tutto uno spettro di manga – per bambini, per ragazzi, per fanciulle, per adulti –, oltre ai fumetti di genere, che siano horror, sportivi, fantascientifici o altro. Tranne che in casi eccezionali, come il manga che ho citato, venduto in cinquanta milioni di copie, un mercato così spezzettato non può dar vita a un fumetto letto dal pubblico nella sua globalità. Dunque, io non sono tanto un autore per fan o specialisti, quanto un fumettista per lettori seri che apprezzano la SF. Naturalmente, su queste basi, non potrò mai accedere al grande pubblico. L'unica soluzione sarebbe realizzare una storia SF che piaccia ai bambini e che possa essere adattata in un cartone animato per la TV o per il cinema. Disgraziatamente, non disegno per i più piccoli. I genitori non vogliono che leggano storie SF piene di sparatorie e di donne nude. Tutti sarebbero contenti di essere letti dalle masse, di piacere a tutti, di essere sugli scudi e godere anche di un grande successo commerciale. Ma, finché continuo a creare i miei manga a modo mio, penso che sia vano sperare nel grande successo. Sarebbe come aspettare il raccolto standosene con le mani in mano, senza aver seminato nulla.

Ha partecipato all'adattamento dei suoi fumetti in cartone animato?

Per *Black Magic M-66* mi sono occupato d'una parte della stesura originale, della sceneggiatura, dello screenplay e della regia. Ho anche realizzato la cover. Per *Appleseed* e *Dominion*, invece, ho fatto solo la copertina della confezione.

È soddisfatto?

Per quel che riguarda *Black Magic M-66*, essendo la mia prima esperienza nel campo, ho molti rimpianti. Se avessimo potuto strappare i trenta fotogrammi al secondo, l'animatore avrebbe potuto vedere il risultato del suo lavoro e non saremmo stati obbligati a tagliare un'intera scena. Mi sarebbe piaciuto curare il montaggio di persona, prima che fosse aggiunto il suono. Se comincio a enumerare quello che avrei voluto, andiamo avanti sino a domani! Comunque, nel suo complesso, l'esperienza è stata positiva. Ho imparato molte cose e, quel che più conta, mi sono divertito. Rimpiango di non essermi potuto occupare di *Appleseed* e di *Dominion*, ma, quando gli adattamenti di queste due serie sono stati messi in lavorazione, i fumetti mi impegnavano a tempo pieno. Tanto peggio. E poi, se vuoi essere un autore di fumetti, devi disegnare. Per me, l'animazione è un fatto complementare. Se mai me ne occuperò, lo farò seriamente, ma per adesso non è nei miei progetti.



DOSSIER

più di una pagina intera) è di 39.95 dollari. Oltre a sciorinare la maestria di Shirow quando si tratta di disegno tecnologico, Intron Depot *evidenzia la sua abilità come artista fantastico. Il lettore può confrontarsi con la irrefrenabile immaginazione e con la versatilità dell'autore, con particolare enfasi posta sulle selezioni da* Orion. *Per completare il discorso, vediamo inclusi anche numerosi schizzi monocromatici.* Intron Depot *è uno dei migliori libri d'arte che ci siano giunti dal Giappone da parecchi anni a questa parte. È un panorama completo dei lavori di Shirow e offre a chi lo compulsa un'introspezione imperdibile in quello che è l'uomo che si nasconde dietro la leggenda d'artista. Ho una sola critica da avanzare: dov'è il secondo volume di* Intron Depot*?»*

Karl Alstaetter

© 1993 Viz Comm. (Animerica)

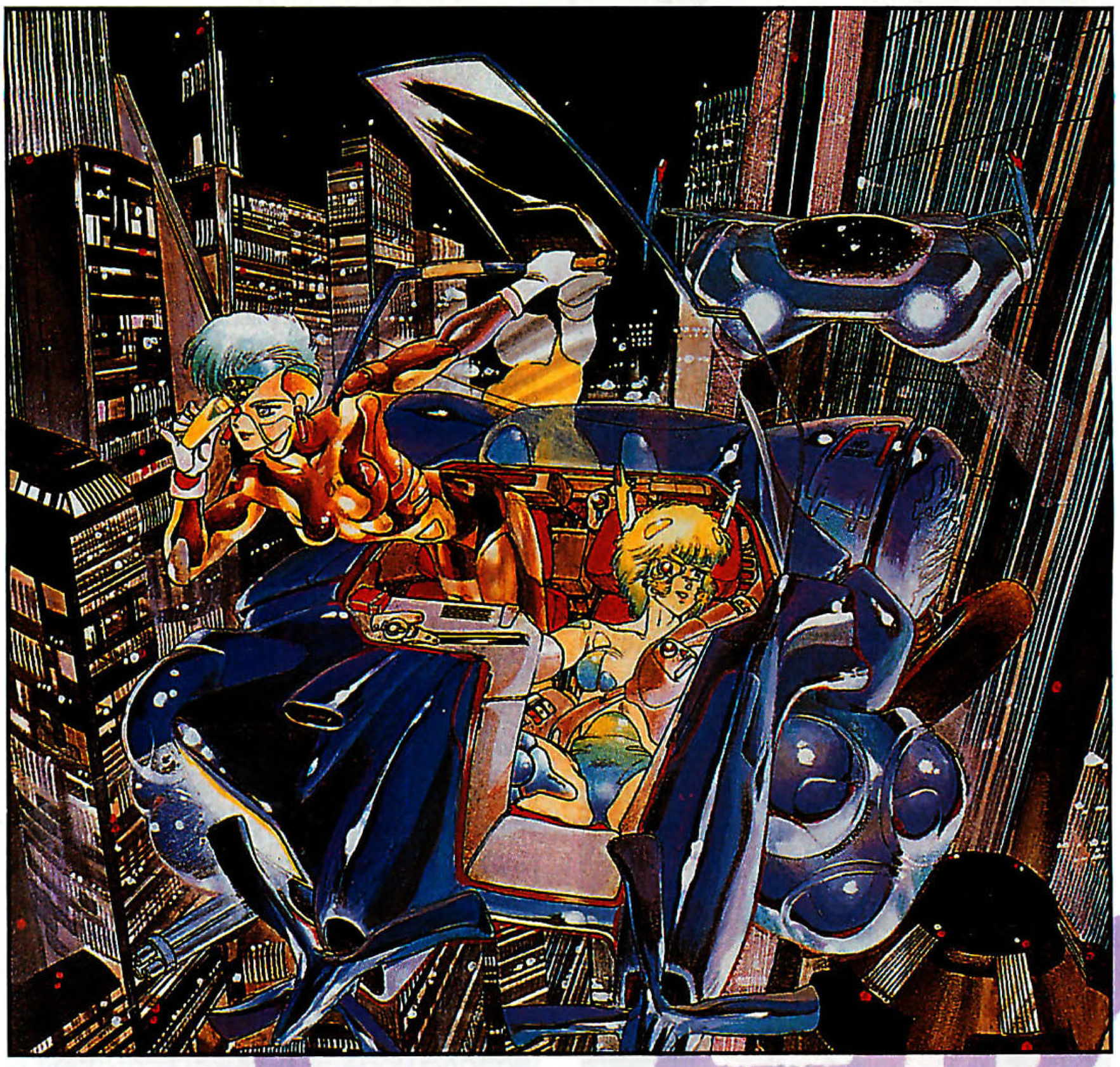
ONDA D'URTO

Con questo numero, ***Mangazine*** *inizia la sua collaborazione con lo staff di "Tsunami", la più professionale fanzine francese di manga e animazione. Jean-Paul Jennequin, l'autore dell'intervista a fianco, è il caporedattore della fanzine e Kiyomi Yamanaka l'agente giapponese dell'editore Durendal, che*

DOSSIER

ne cura la pubblicazione; Takashi Oshiguchi è poi considerato il più noto esperto giapponese di manga contemporanei e scrive anche per l'americana "Animerica" (Viz Communications), oltre ad aver più di una volta simpaticamente collaborato con lo staff di ***Mangazine****. In realtà la cooperazione tra le nostre due testate è già iniziata dalla scorsa estate, quando è stata realizzata questa intervista (la prima concessa da Shirow a una rivista europea) e quando "Tsunami" ha pubblicato in Francia il nostro 'dossier Miyazaki' che già avete trovato su* ***Mangazine*** *20. Presto vi proporremo altre interviste e dossier che non mancheranno sicuramente di entusiasmarvi! Nel contempo,* ***Mangazine*** *ha aperto la collaborazione anche con l'altra fanzine storica d'oltralpe, 'Animeland', realizzando assieme al suo inviato in Giappone interviste a Go Nagai e a svariati altri personaggi del mondo di manga e anime! Se a questo sommate il "Cuore di Manga" a cura dello staff dell'inglese "Anime UK", capirete quanto la nostra rivista stia diventando sempre più internazionale! Aspettatevi scintille per il futuro e, se volete anche voi godervi "Tsunami", rivolgetevi a: Durendal, 1 Rue Eugéne Varin, Bagnolet, 93170 France.*

© Shirow - Seishinsha



Appleseed *prefigura un tetro avvenire per l'umanità: guerre, inquinamento, ecc. È veramente così pessimista?*

Non sono pessimista. Semplicemente penso che se nessuno parla di certi problemi, ce li si dimentica e allora le mie premonizioni si potrebbero realizzare sul serio. Sono contento che molti autori affrontino questi temi ma mi dispiace quando lasciano il pubblico completamente indifferente. La maggior parte dei miei lettori sono giovani che non hanno ancora cominciato a lavorare. Se, a causa mia, al momento di scegliere una ditta, considereranno il suo atteggiamento nei confronti dell'ambiente, oppure se s'interesseranno alle industrie di tecnologia avanzata, ne sarò felice perché avrò l'impressione di aver reso un servizio alla società. Spero comunque di spingerli a non interessarsi alle armi e a non lavorare nel campo armamenti!

Ci parli di The Ghost in the Shell...

In questo momento sono al secondo episodio, il cui sottotitolo – che sarà quello principale all'estero – è *Man Machine Interface*. Si parla di un'edizione in inglese. Ricevo deboli indizi al riguardo. Ma, per adesso, le possibilità che si realizzi sono nulle. Il tema di questa serie è più semplice di quello di *Dominion* e di *Appleseed*. Non sono io che lo delineo, ma la percezione dei lettori. *The Ghost in the Shell* è lineare, come i telefilm polizieschi della TV, che servono solo a divertire. Sarà più facile da commercializzare delle altre mie opere. Ma quando la storia sarà ritrascritta in caratteri fonetici, come potranno restituire le sfumature di senso? Non metto in dubbio la capacità del traduttore, ma lo spazio nei balloon è limitato. Ciò m'inquieta. E poi, a causa del senso di lettura invertito, il flusso delle immagini non scorrerà altrettanto bene. È un peccato, ma mi faccio una ragione. Ed è sempre una grande gioia che un più ampio numero di persone possa leggere i miei manga, in qualsiasi senso ciò avvenga. Ponendo questa gioia al servizio dell'energia che mi anima, spero per l'avvenire di creare dei buoni fumetti che durino nel tempo.

Intervista di Jean-Paul Jennequin e Kiyomi Yamanaka, © 1982 Durendal (Tsunami). All rights reserved. Italian translation © 1992 TBM under exclusive license. Mangazine ringrazia: Emiko Ando (Toei doga); Takashi Oshiguchi (Manga no Mori); Harumichi Aoki (Seishinsha).

MAI PARTE 23
UN'ALTRA RAGAZZA PSICHICA

GERMANIA: AEROPORTO INTERNAZIONALE DI LIPSIA.

SCHKOPAU

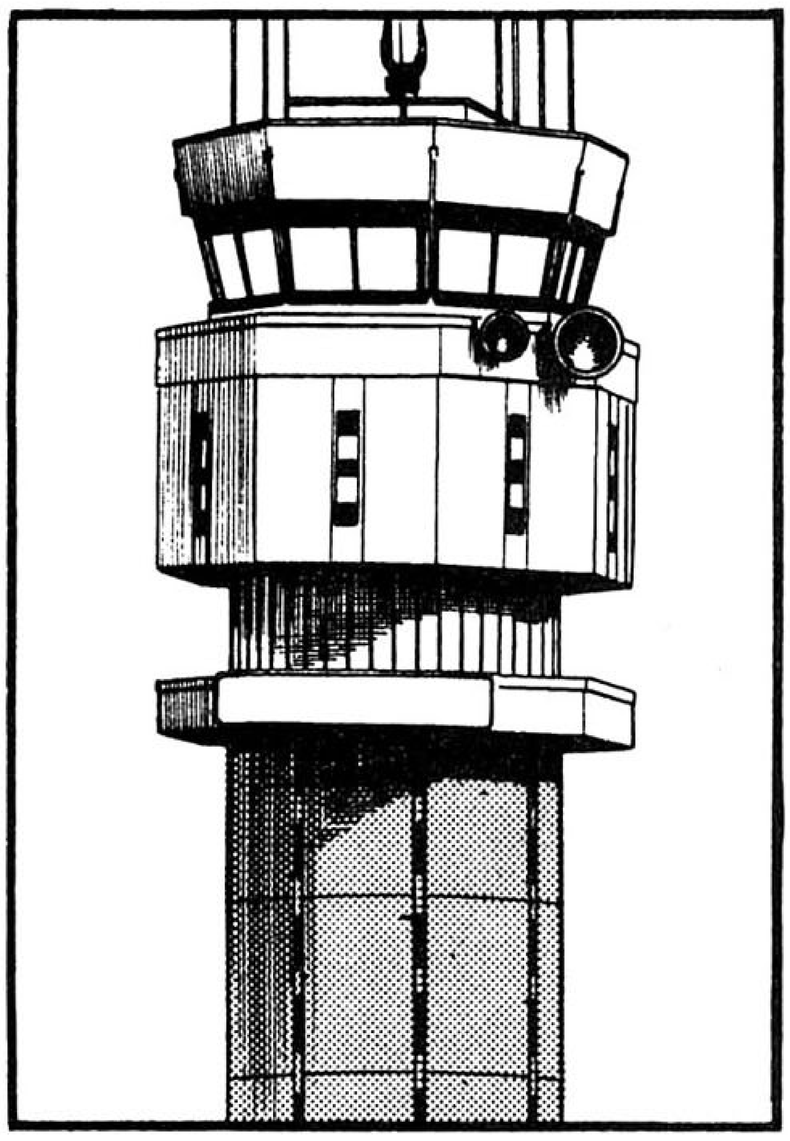
AEROPORTO

LEIPZIG

WEEEEEEEE

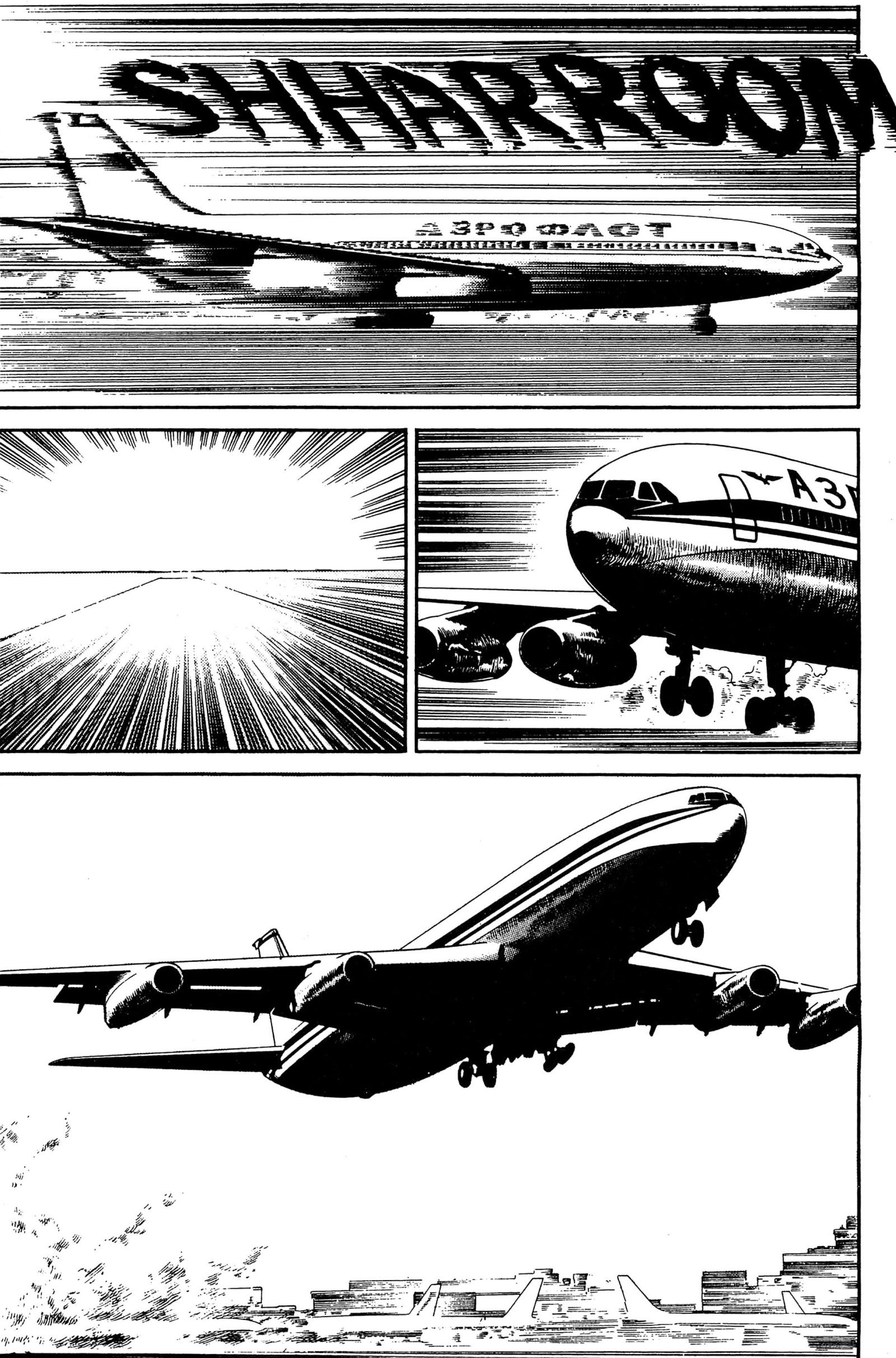
АЭРОФЛОТ

AAAAA



SHRIEK!

АЭРОФЛОТ


SHHARROON
АЗРОФЛОТ
A3

A3
WAAH
OOOH
WAAH
OOOH

SVIZZERA: NEI MONTI DEL GIURA, IL QUARTIER GENERALE DELLA WISDOM ALLIANCE.

ALLE 10,20, ORA LOCALE, UN AEREO DELL'AEROFLOT, IN VOLO DA LIPSIA VERSO MOSCA, E' RIMASTO COINVOLTO IN UN TERRIBILE INCIDENTE SUL TERRITORIO TEDESCO!

LA NOTIZIA NON E' ANCORA STATA TRASMESSA AL MONDO, E NEPPURE DIFFUSA NELLA GERMANIA STESSA.

CAPISCO...

IL RELITTO E' STATO ISPEZIONATO, E SIA I REGISTRATORI DI VOLO CHE LE COMUNICAZIONI NELLA CABINA DI PILOTAGGIO SONO STATI RECUPERATI.

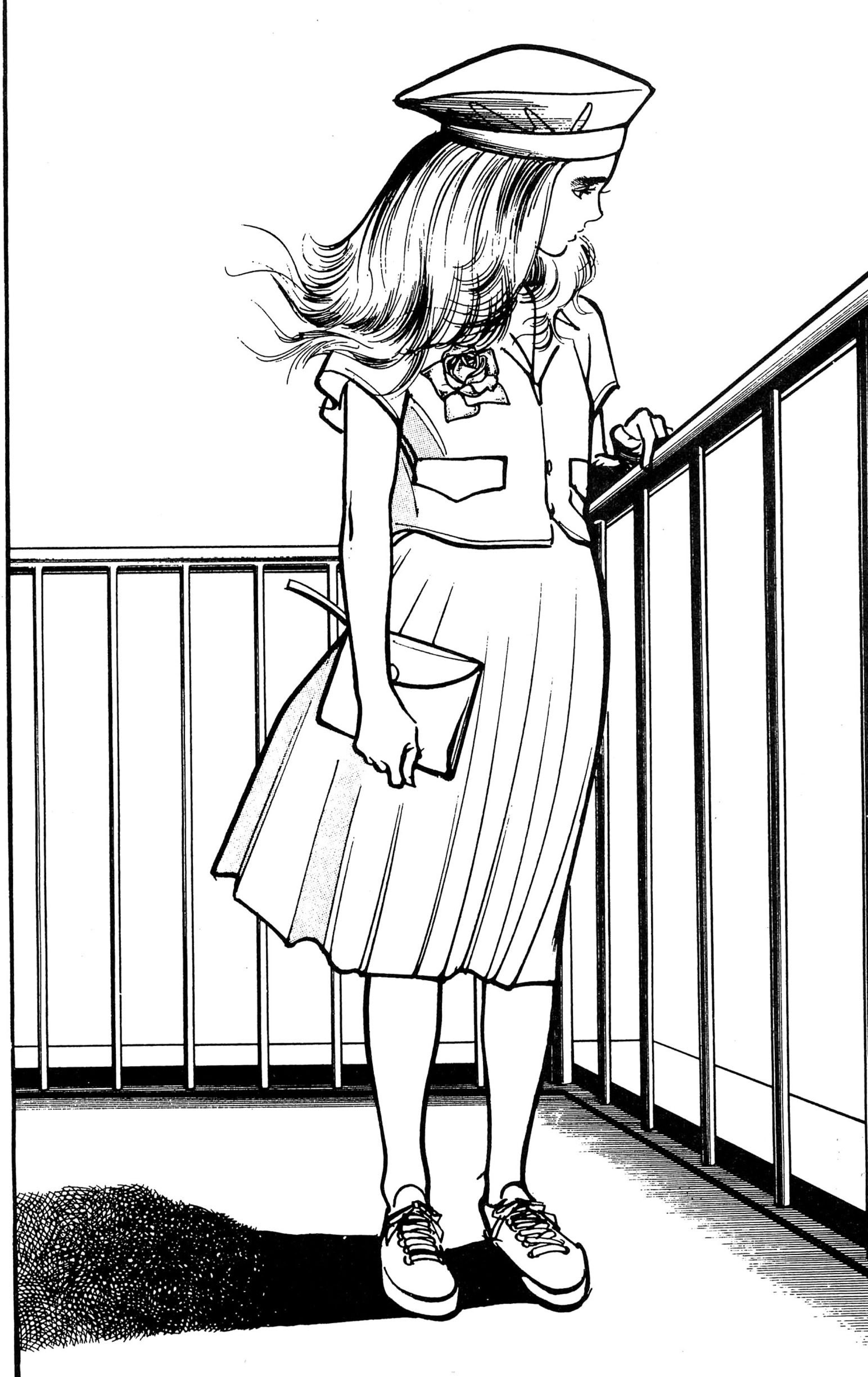
NON E' STATO RILEVATO NIENTE DI ANOMALO. NESSUN INDIZIO SULL'ACCADUTO.

I GENITORI DI TURMGARTEN SONO RESIDENTI A LIPSIA?

NO, SIGNORE. ABITANO A UNA QUINDICINA DI MIGLIA A SUD, NELLA CITTA' DI ZWENKAU.

COSA T'INDUCE A CREDERE IN UN POSSIBILE COLLEGAMENTO TRA L'INCIDENTE E LA RAGAZZA...?!

PER FAVORE, OSSERVI QUESTA SEQUENZA...



UMMM ... CAPISCO. SAI PER CASO CHI SI TROVAVA SU QUEL VOLO ?

ALCUNI MEMBRI DEL POLITBURO E PARECCHI CONSIGLIERI MILITARI SOVIETICI DELLA EX-GERMANIA EST. TUTTI GLI ALTRI PASSEGGERI ERANO DEI CIVILI, SIGNORE!

...

SOLO UNA PERSONA IN PARTICOLARE...

... UNA RAGAZZA, COMPAGNA DI CLASSE DI GARTEN, SI STAVA DIRIGENDO A MOSCA PER PARTECIPARE A UN CONCORSO INTERNAZIONALE DI PIANO.

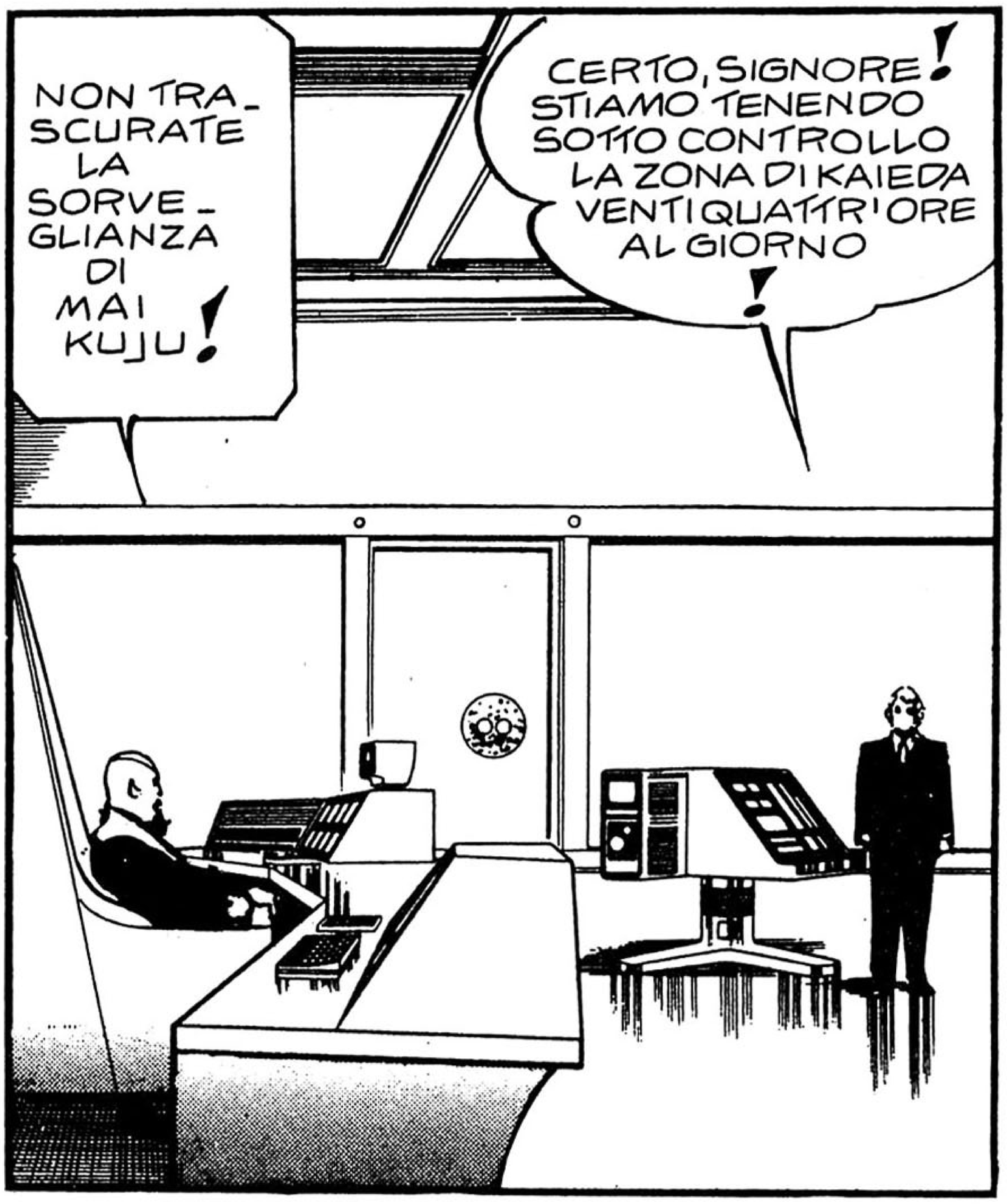
DEV' ESSERE COSÌ ...

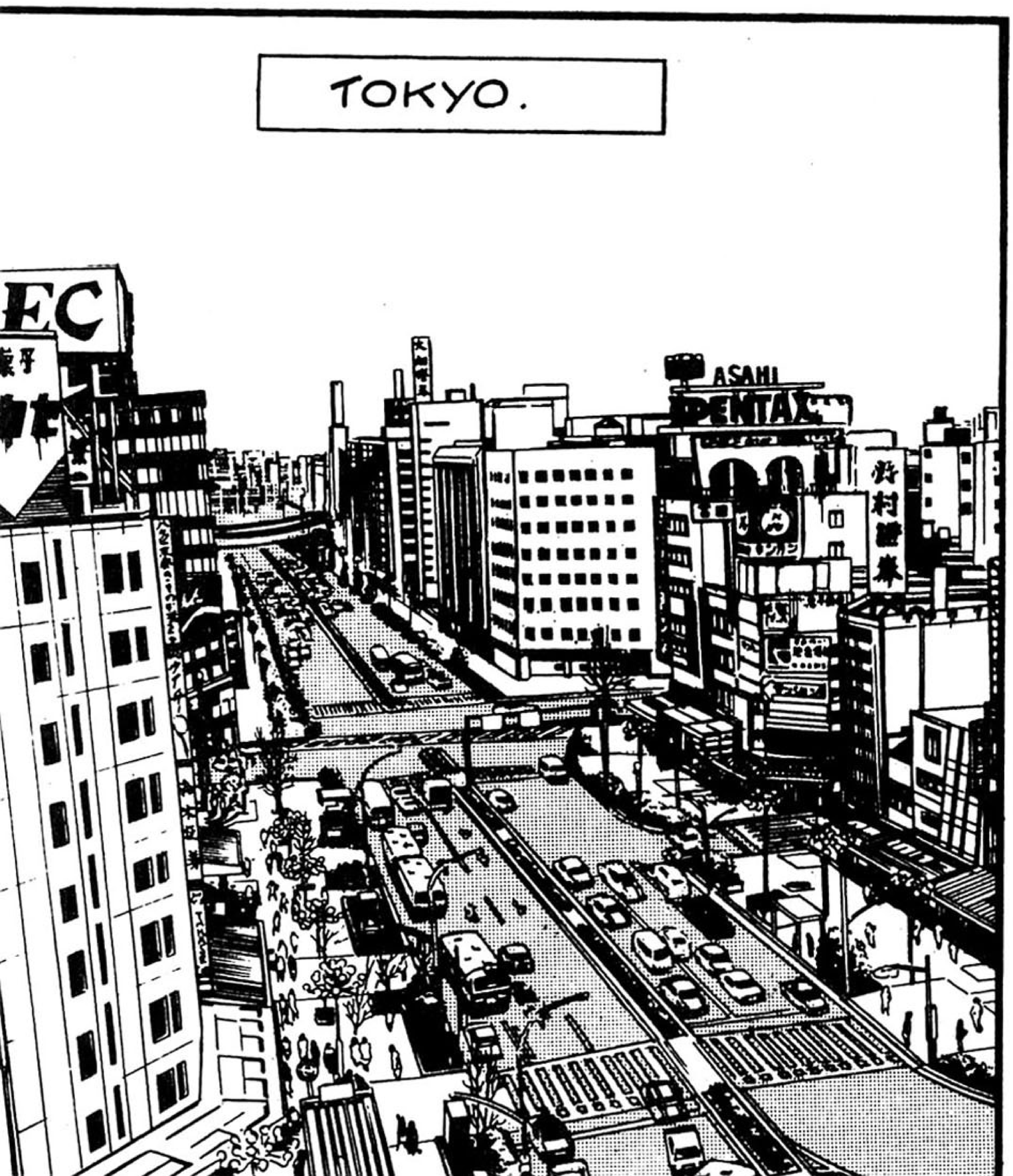
... HA FATTO FUORI QUEI TRECENTO PASSEGGERI SOLO PER ELIMINARE LA RIVALE !!

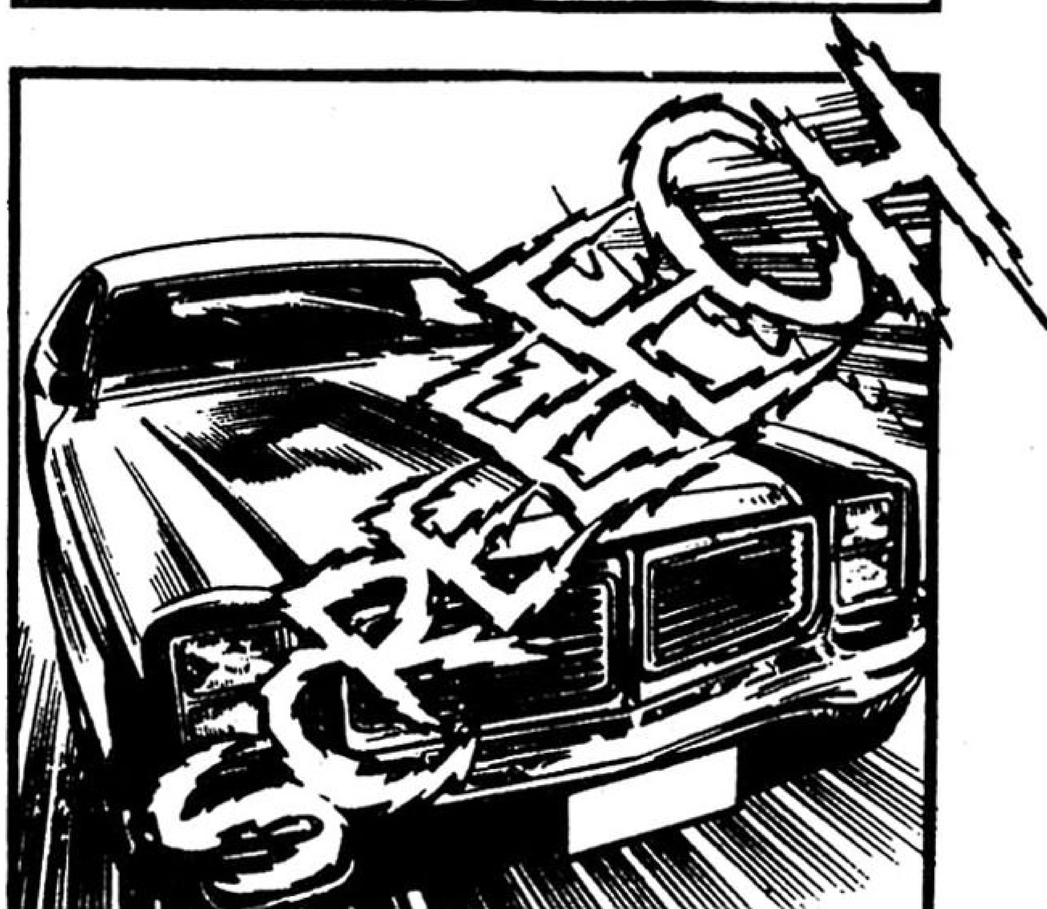
COME RISOLVIAMO LA FACCENDA SIGNORE ?

CONTATTATELA IMMEDIATAMENTE ! PORTATEMELA ENTRO VENTIQUATTR'ORE !

SISSIGNORE !


NON TRA-
SCURATE
LA
SORVE-
GLIANZA
DI
MAI
KUJU!
CERTO, SIGNORE!
STIAMO TENENDO
SOTTO CONTROLLO
LA ZONA DI KAIEDA
VENTIQUATTR'ORE
AL GIORNO
!


TOKYO.
ASAHI
PENTAX



WOOOF

BAAAM

HONK!

HONK!

HOOONK!

SCREECH

YAMAHA

SALTA, NONNETTO !!
...
PRESTO !!

COME TI CHIAMI ?

MIYAKAWA, SONO UN AMICO DI INTETSU. CI SIAMO INCONTRATI A CASA NOSTRA UN PO' DI TEMPO FA. TI RICORDI ?

MONTA, PRIMA CHE FINIAMO NEI GUAI, OKAY ?

MOLTO BENE...! ANDIAMO!

HOOM

BRRRM

VAROOOM

CREDEVO STESSI CERCANDO LA CASA DI KAIEDA ?!

INFATTI, MA TOKYO E' IMPRATICABILE. NON MI RIESCE DI TROVARE IL POSTO !

NON PREOCCUPARTI, TI CI CONDURRO' IO!

COSA... ?! COSI' HAI DETTO ?!

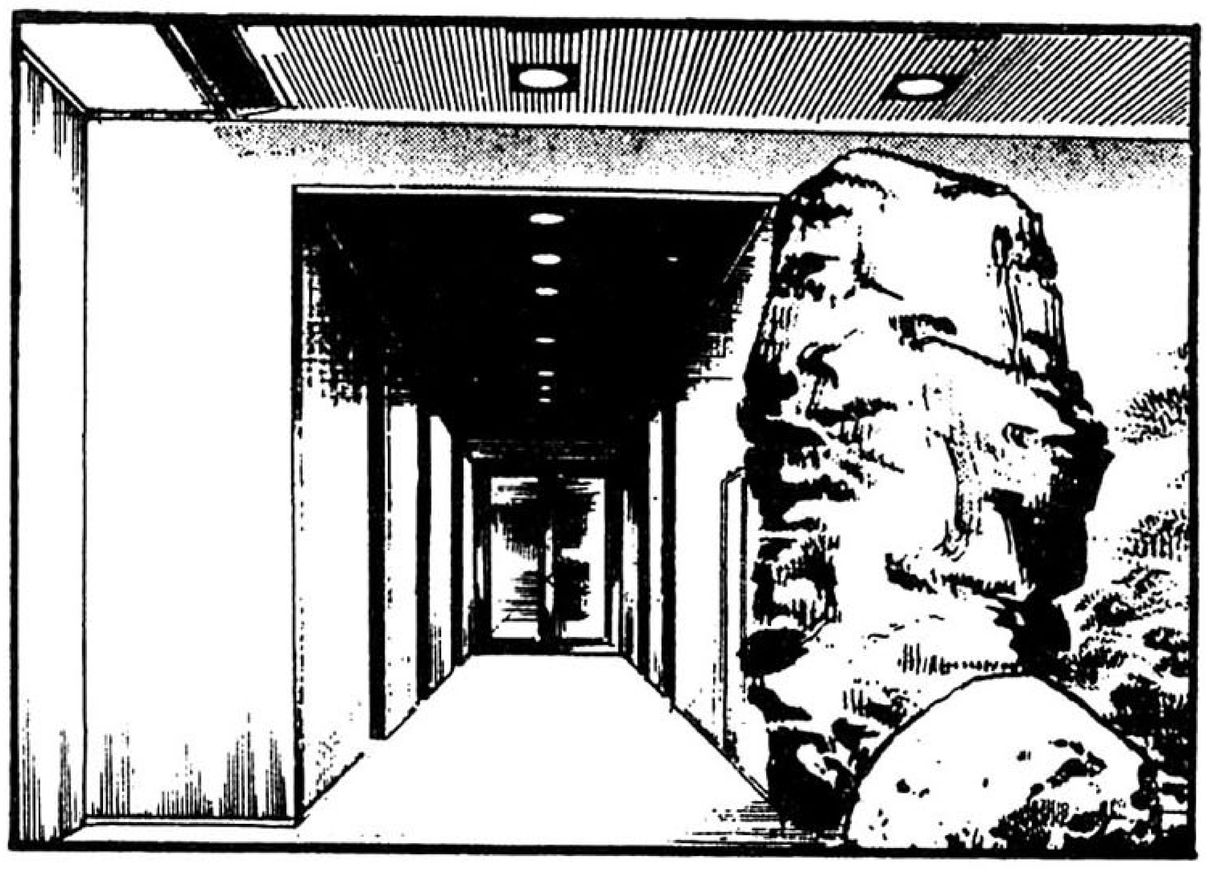
HO DETTO CHE TI PORTERO' DALLA RAGAZZA!

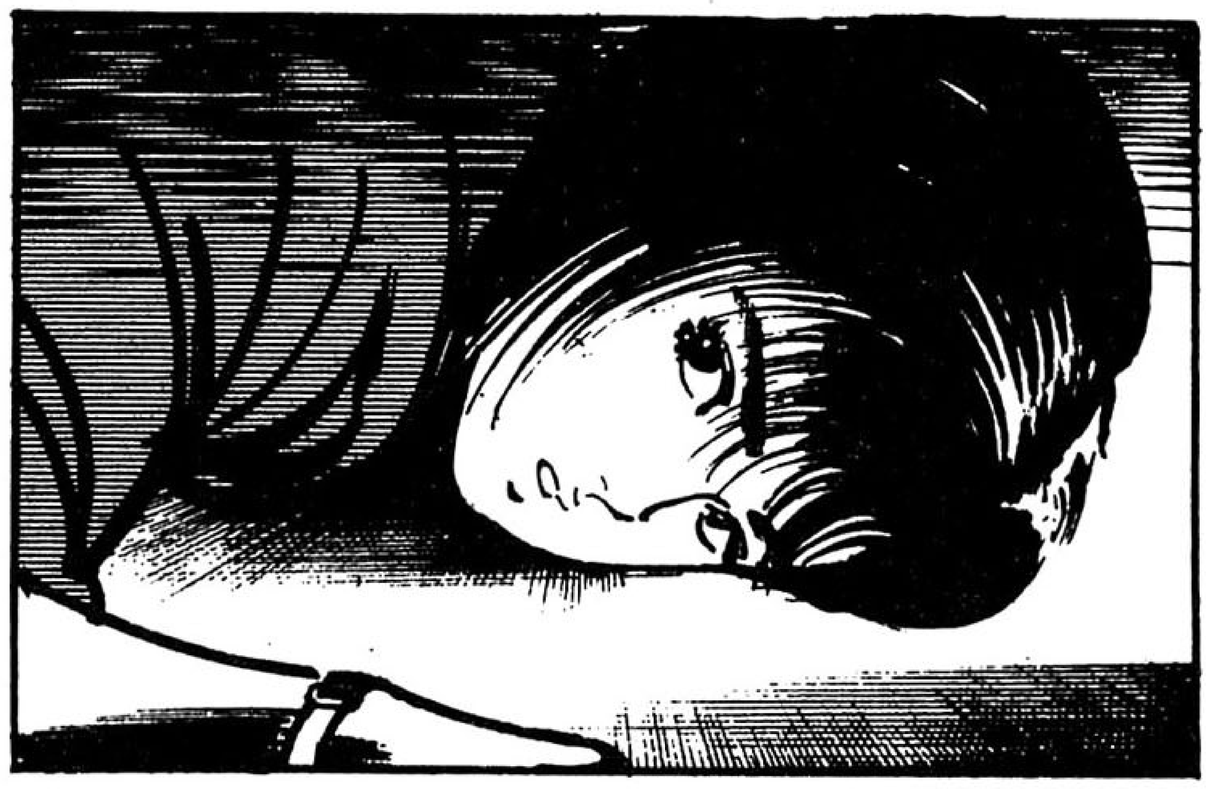
MOLTO GENTILE DA PARTE TUA!

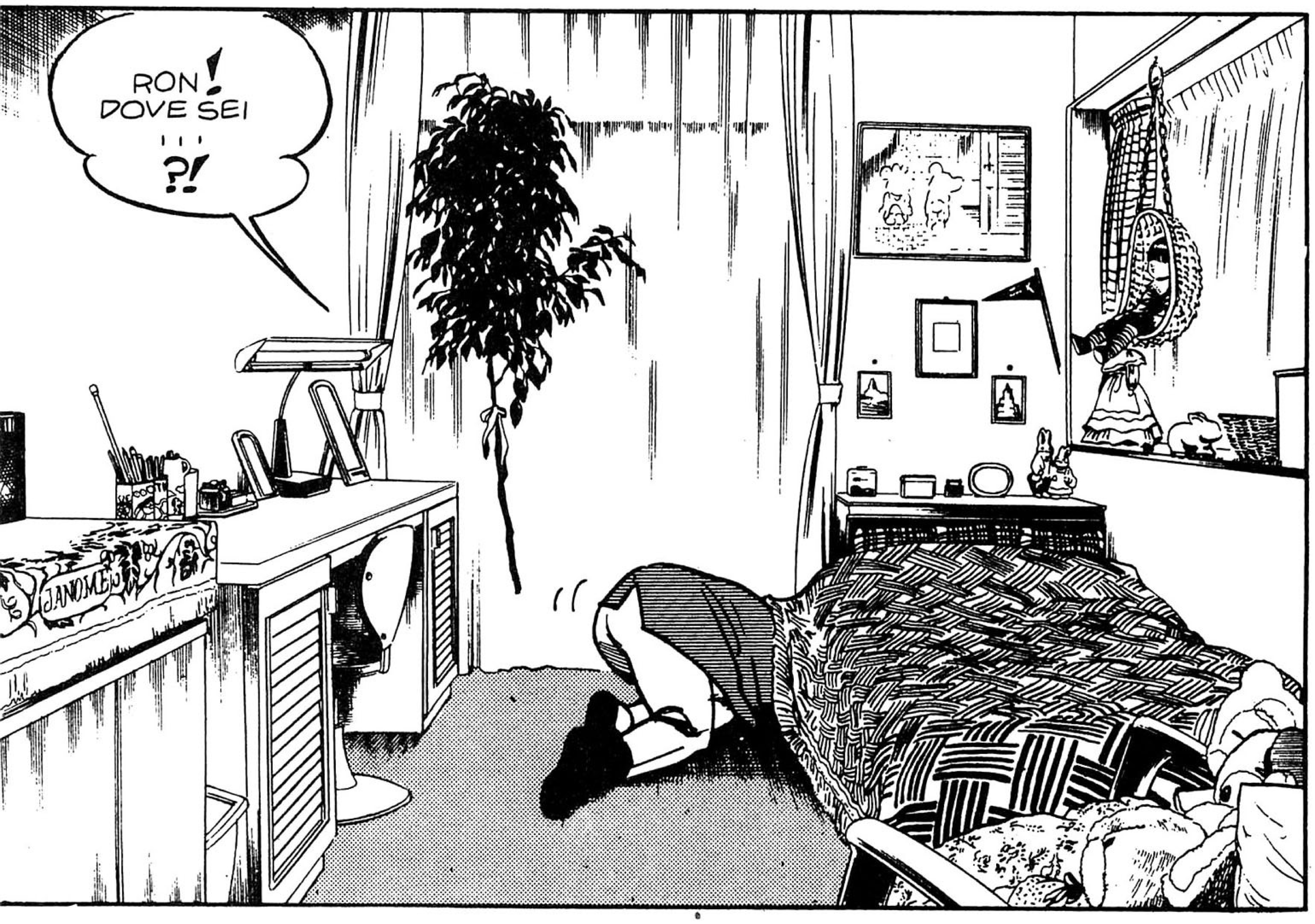
YAHOOO!-

...

BAAR-ROOOM






RON!
DOVE SEI
...
?!
JANOME

STAVA GIOCANDO SOTTO IL LETTO UN MOMENTO FA...

SIGNORINA KUJU, IL SIGNOR KAIEDA LA STA ASPETTANDO DI SOTTO.

SIGNORA MINEO, SA DOVE PUO' ESSERE FINITO RON? NON LO RIESCO A TROVARE DA NESSUNA PARTE!

IL CUCCIOLO? MISTER KENMOCHI L'HA PORTATO AL LABORATORIO POCO FA.

!!

COSA GLI VOGLIONO FARE?! RON NON C'ENTRA NIENTE!!

NON LO SO, SIGNORINA. NON HO IDEA DI COSA ABBIA IN MENTE MISTER KAIEDA.

NO!! NON POSSO- NO FARLO !!

CONTINUA...

VITA DA GAIJIN

Nubi a pecorelle

di Marco Albertini

CLUB

ANCHE LE SCIMMIE CADONO DAGLI ALBERI

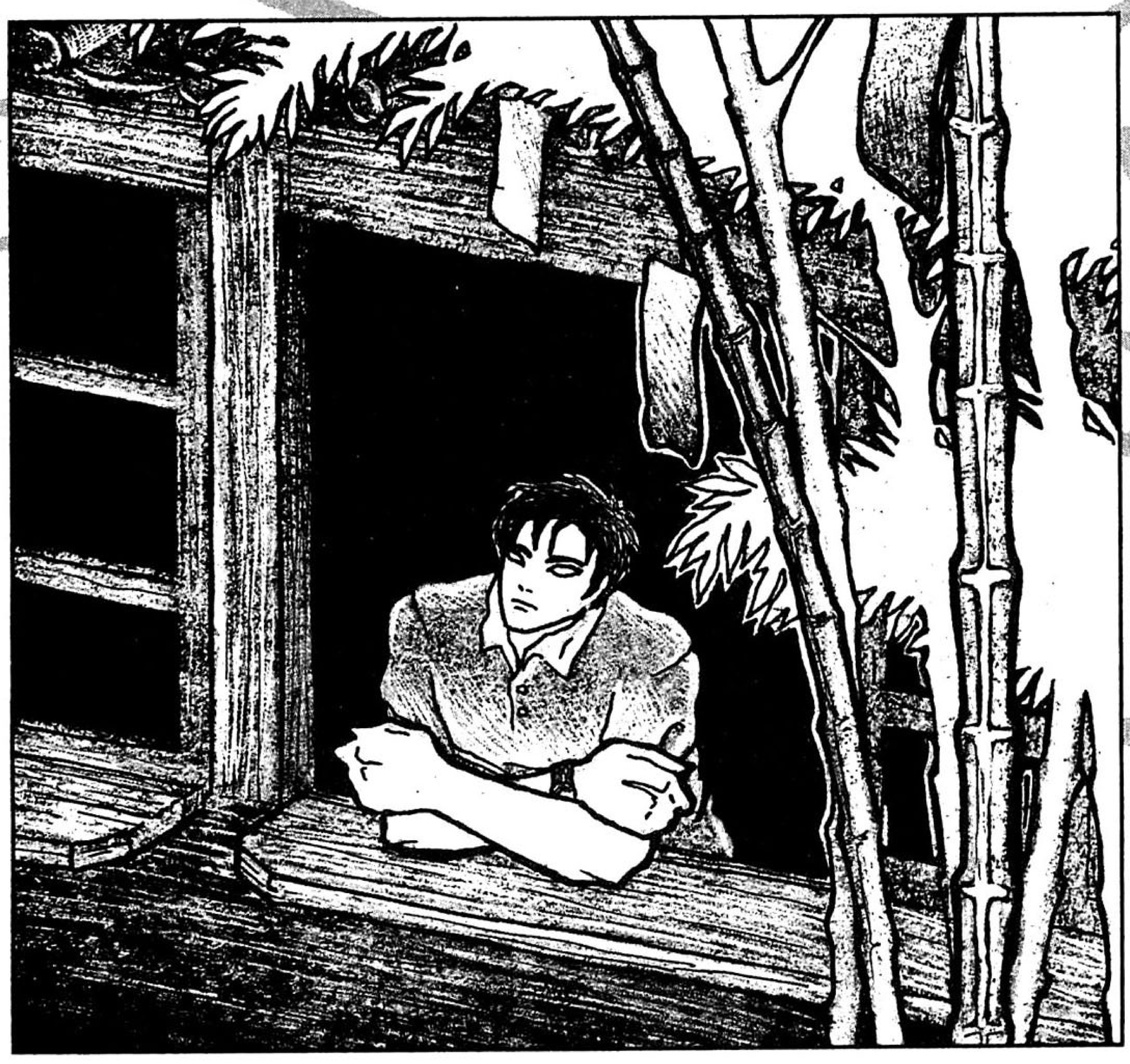
Secondo il vocabolario un proverbio è un «detto breve, arguto, ritenuto frutto di una lunga esperienza e perciò veritiero». In parole più semplici, i proverbi sono la saggezza comune di un popolo, informazioni ritenute importanti espresse in modo facile da ricordare.

«Anche le scimmie cadono dagli alberi» è il corrispondente giapponese del nostro «Tutti possono sbagliare», ma anche gli antichi romani dicevano ai loro tempi «Errare humanum est». Come vedete a volte 'tutto il mondo è paese' ma ogni tanto ci sono espressioni tipiche ed esclusive di una determinata cultura che riescono con poche parole a descrivere i caratteri principali, il modo di pensare e persino i valori di una nazione.

«Deru kagi wa utareru» ovvero, tradotto in modo un poco libero, «Il chiodo che spunta si becca una martellata», esprime in maniera efficace e concisa la tendenza al conformismo dei giapponesi.

Eccovi qualche altro 'kotowaza' (proverbio) tra i quali chissà che non ce ne sia qualcuno che magari conoscete già.

Jishin, Kaminari, Kaji, Oyaji = Terre-

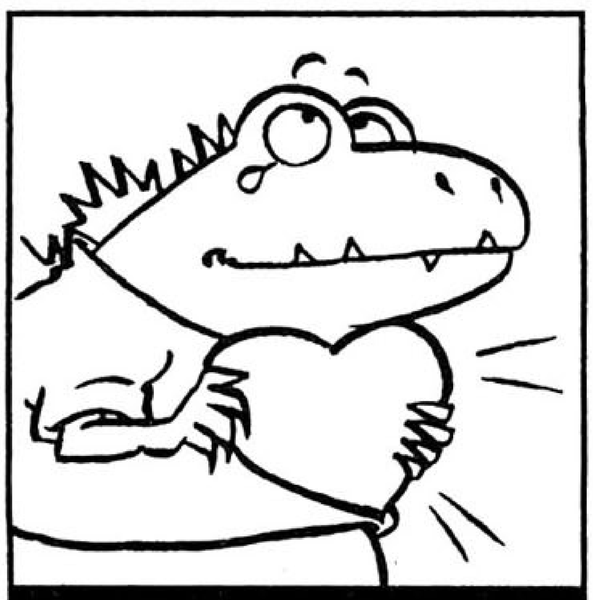


Spettabile redazione, nell'ormai lontano numero 2 del maggio 1991 a pagina 5 avete pubblicato un trafiletto che riassumeva un invito precedentemente rivolto a "Mangazine Fanzine" e ad altre 25 fanzine allora esistenti. Tutto ciò è stato travisato dai vostri lettori che mi hanno scritto credendo si trattasse di un negozio, di un club, di un'organizzazione di importazione dal Giappone, ecc... Anche se con due anni di ritardo spero che mi spetti un altro trafiletto di precisazione. Vi prego quindi di pubblicare quanto segue.

"Poplite Fumetto" (vedi ***Mangazine*** *n. 2, pag. 5) non è un negozio, né un'organizzazione e non ha a che vedere con un genere fumettistico particolare; è solo un nome che ho voluto dare alle mie varie attività, amatoriali non lavorative, nel mondo dei fumetti. Per chi volesse saperne di più:*

Luca Brunori
C.P. 9
50050 Fiano (FI).
Tel./Fax/Modem
0571/667651.

Attenzione!
È nata la MORE THAN COMICS – C.R.A.C. (Comics Role-Playing Animation Cartoons), una nuova associazione costituita con l'intento di far incontrare tutti gli appassionati di animazione, fu-



metti e giochi di ruolo. Ecco alcune delle nostre iniziative: incontri e serate a tema; proiezioni e visioni; possibilità di usufruire di un sistema di vendita, scambio e acquisto materiale; organizzazione di viaggi in comitiva a mostre, conventions, sia in Italia che all'estero; serate di gioco tenute da esperti game masters (Dungeons & Dragons, Advanced D&D, Il richiamo di Cthulhu, Cyberpunk, Il Signore degli Anelli, Stormbringer, Star Wars, Warhammer, Battletech e *altri); possibilità di usufruire di una fumettoteca per permettere a chiunque di avvicinarsi al mondo dei comics (progetto in via di attuazione); realizzazione di un giornale dell'Associazione a cui tutti i soci sono invitati a partecipare attivamente, attraverso articoli, illustrazioni o brevi storie a fumetti.*
Per iscrizioni o informazioni telefonate a:
Giovanni G.
tel. 0331/622407
Fabio D.S.
tel. 0331/361433
(ore serali)
oppure potete scrivere direttamente in sede:
MORE THAN COMICS – C.R.A.C.
Vicolo Landriani 6
21052 Busto Arsizio (VA).
Responsabile per la zona di Varese:
Fabio B.
tel. 0332/471020.

moti, fulmini, incendi, padri (ovvero 'temete quelli più grandi di voi').

Tamago to chikai wa kudakeyasui = Le uova e le promesse si rompono facilmente.

Kaeru no ko wa kaeru = Il figlio di una rana è una rana (be', noi diremmo «Tale padre, tale figlio»).

Koi to seki to wa kakusarenu = L'amore e la tosse non si possono tenere nascosti.

Nokorimono ni fuku ga aru = L'ultimo pezzo rimasto è fortunato (può capitare, mangiando con dei giapponesi, che vi venga lasciata l'ultima porzione rimasta perché ritenuta propizia).

E infine, qualunque cosa vi mettiate a intraprendere, ricordatevi questo sprone giapponese a ritentare ancora se non riuscite la prima volta:

Nana korobi ya oki = Se cadi sette volte, rialzati otto!

STELLA STELLINA, LA NOTTE SI AVVICINA

In Giappone, se siete degli inguaribili romantici, tutti gli anni pregate con tutte le vostre forze che la notte del settimo giorno del settimo mese il cielo sia terso e le stelle risplendano nella volta celeste.
Non preoccupatevi, non vi voglio parlare dei planetari giapponesi ma di un avvenimento annuale tradizionale di questo paese, il Tanabata Matsuri: la festa delle stelle.
Questa festa deriva dalla leggenda cinese dell'amore della Tessitrice (Chih-nü, la stella Vega) per il Mandriano (Ch'ien-niu, la stella Altair). Innamorata del Mandriano, la Tessitrice trascurava di lavorare agli abiti degli dei, e il Mandriano trascurava i suoi armenti. Per punirli, l'Imperatore Celeste pose le due stelle su lati opposti della Via Lattea, consentendo che si incontrassero solo una volta all'anno, cioè il settimo giorno del settimo mese. In quel giorno una miriade di gazze celestiali forma un ponte attraverso il quale la Tessitrice può raggiungere il suo amato. Però le gazze possono formare il ponte solo se la notte è serena; se piove gli amanti devono aspettare l'anno successivo.
Ai bambini viene insegnato che, scrivendo in questo giorno i loro desideri su delle speciali strisce decorative di carta chiamate 'tanzaku' e appendendole a rami di bambù, essi si realizzeranno.
Tutte queste stelle mi hanno fatto venire in mente quando chiesi a un'amica giapponese di che segno zodiacale fosse. Dopo averci riflettuto un attimo, lei mi rispose molto candidamente: «Mucca». Mi pianse il cuore nel doverla contraddire, perché, da un punto di vista logico, il suo ragionamento non faceva una piega: maschio=toro, femmina=mucca... Però però, chissà se, essendo io nato in ottobre, avrò il diritto a essere un 'Bilancio'?!

SPECIAL

ZERO

MANGA

VENUS WARS

GUERRA FREDDA SU VENERE!
GLI INTRIGHI POLITICO-MILITARI SI SVILUPPANO NELLA MIGLIORE TRADIZIONE FANTAPOLITICA. DALLA PENNA DI **YOSHIKAZU YASUHIKO**, LA QUARTA PARTE DI **VENUS WARS!**
ORA IN EDICOLA.
N° 4, 128 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

OUTLANDERS

E' L'INVASIONE!
CHI SONO QUESTI MISTERIOSI ALIENI CHE ACCAMPANO DIRITTI SUL PIANETA TERRA? SE VOLETE SAPERNE DI PIU' LEGGETE **OUTLANDERS, JOHJI MANABE** RACCONTA!
ORA IN EDICOLA.
N° 4, 120 PAGINE, 6.000 LIRE.

Granata

SPECIAL

RANMA PARTE 7

LO CAPIRAI PRESTO

OHH HH ...

TMP TMP TMP TMP

WOBBLE

...

WHISH

DIP

TOIK

WHISH

DIP

TOIK

QUESTE ...
E QUESTE
...
E QUESTE
...

TIP TAP TAP TAP

TI DISTRAI NEL BEL MEZZO DELLO SCONTRO...

...
TU NON MI PRENDI SUL SERIO!

WHOK

AAAH!

FWA

OHH

GOROGOROGORO

HUP

AKANE ...!

...

DOVRESTI SAPERLO ...

...

CHE QUANDO SI BATTE CON UN RIVALE MASCHIO ...

...

ARISTOCRATKUNO E' **MOLTO** ABILE!

E TU DOVRESTI SAPERE ...

CHE LE MUTANDINE BLU NON TI STANNO PER NIENTE BENE.

BOOT

TORNA LA' E CREPA!

KURU KURU

IL GIOCO E' FINITO !

UH ?!

ZAZAZAZAZA

YAH ! YAH ! YAH ! YAH ! YAH ! YAH !

OHH HH!

KRAK

KRAK

KRAK

OOHH.

SOLO PER LA PRES_ SIONE DELL' ARIA...

KROOMBB

AAAGH!

FUORI DAI PIEDI, SCEMA!

SEI MIO!

SHAF

GUARDA AVANTI, STUPIDO!

WOOSH

TINK

ehh

FWUMP

COME... COME HAI FATTO ?

TP TP TP

FLOP

OH, BELLA !

OGNI COLPO È ANDATO SU UN PUNTO VULNERA_ BILE !

LO HAI CALCIATO ?!

NON L'HO NEMMENO VISTO !

"ARISTOCRAT KUNO..."

...NON ERA UN GRANCHE; MI PARE!

KRIK-KRAK

KRIK

COSA VUOI DIRE ?

TI HA COLPITO, NO ?

AH! PER QUELLO !

PROPRIO QUI.

SEI SICURO CHE NON TI FA MALE ?

NEMMENO UN PO'.

POKE

BOO HOO HOO

SNF SNF.

COSÌ KUNO NON CI SAPEVA FARE, EH?

COSA TI HA DISTRATTO DURANTE LO SCONTRO ?

EH?

COSA ?!

COME FAI AD AVERE DELLE MIE FOTO ?

COME FACCIO? LE AVEVA KUNO !

PER METTERE INSIEME QUALCHE SPICCIO-LO.

MIA SORELLA!

SST SST

INFATTI!

COME SE QUALCUNO POTESSE ESSERE INTERESSATO A UNA RAGAZZA DEL GENERE !

NN?

NON SO COME FARAI A TROVARE MARITO. E **IO**, D'ALTRO CANTO...

WHAP POW BONK KRAK

DR. TOFU ?

UN PAZIENTE PER LEI !

AGOPUNTURA

MOXIBUSTIONE

UM MM MM MM.

SORPRENDENTE !

LA FERITA DELLA SPADA NON E' NIENTE ...

... PARAGONATA ALLE CONTUSIO_ NI !

UH ...

...EHM...

CHE VIOLENZA !

CHI E' IL DELINQUENTE CHE L'HA CONCIATO COSÌ ?

UM ?

...

MUH MUH

A...

A...

FWAK!

UNA STRANA RAGAZZA...

...MI HA MALMENATO.

DILLO UN'ALTRA VOLTA, RANMA, E...

...

KWAP

OH

SEI STATA TU, AKANE ?

E' CHE ...

EHM... BE' ...

EHH,

COS'E' QUESTO ATTEGGIA-MENTO DA DOLCE INNOCENTI-NA?

WHAP

MM?

SI VEDEVA!

AVEVO LA SENSAZIO-NE!

AH AH AH AH AH AH AH AH!

IL MODO IN CUI QUE-STA ARTICO-LAZIONE E' DISTORTA, PER ESEM-PIO...

POP

QUESTO E' IL TOCCO DI AKANE ! AH ! AH

SNAP

YAAAA!

TU SEI RANMA, VERO ?

OK

HO SENTITO CHE SEI IL FIDANZATO DI AKANE.

SKRAK

IL...

QUESTO LO HANNO DECISO I GENITORI, NON NOI !

BE'...

È TROPPO PRESTO, VERO ?

SIETE ANCORA DEI RAGAZZINI.

SÌ, DOTTORE.

POP

SNAP

KRAK

SONO SOLO UNA RAGAZZINA. SIGH

FA MALE, LO SAI!?

OH?

TI FA ANCORA MALE IN QUALCHE PUNTO?

FAMMI VEDERE.

UH...

A POSTO! ADESSO STO BENE!

NON E' UN DOTTORE MERAVI-GLIOSO?

SOLO UN MOMEN-TO, RANMA.

FIDANZATO O NO...

...CERCA DI ANDARE D'ACCORDO CON AKANE.

...

NON SONO MICA STATO IO A INIZIARE.

E'LEI CHE REAGISCE IN MODO VIOLENTO ALLA PIU' PICCOLA COSA!

MA SE E'UNA RAGAZZA COSI' DOLCE.

DAVVERO?

NON ESSERE COSI' STUPITO.

LO CAPIRAI PRESTO.

E'PROPRIO UNA RAGAZZA MITISSIMA.

DI COSA STAVATE PARLANDO?

NIENTE!

MI HA ESPRES-
SO LA SUA
SOLIDARIETA'
PER AVER A CHE
FARE CON UNA
PAZZA LUNATICA
E VIOLENTA
COME TE.

TWITCH

SONO
PRONTO
!

HY
AH

AH.
CAPI-
SCO
...

PARKING

...

Tap
Tap
Tap

ZIP

ZIP

SCHER-
ZAVO.

BLK

WOOP

ORA
TI
COMPOR-
TI COME
UNA
VERA
RAGAZZA.

UNA
DONNI-
NA.

DONNI-
NA A
CHI
?

CERCHI ROGNA ?

O-OKAY !

ECCO L'AKANE CHE CONOSCO!

COSA C'E' CHE NON VA ?

WHISH

OHH !

CHE ?

TRE...

DUE...

...UNO!

BE'?

LE MIE GAM-BE !

PERCHE', QUEL FETENTE ...

...QUANDO MI MANIPO-LAVA ...

...HA FATTO QUALCO-SA ALLE ANCHE.

OH, PER L'AMOR DEL CIELO!

TOOP

COSA STAI FACENDO?

A CAVALLUC-CIO. NON PUOI CAMMINA-RE, NO?

COSA?! CREDI CHE UN UOMO POSSA UMILIARSI COSÌ?!

...

APARTMENT

SAREBBE UN PROBLEMA SE FOSSIMO DUE RAGAZZE?

SSSS

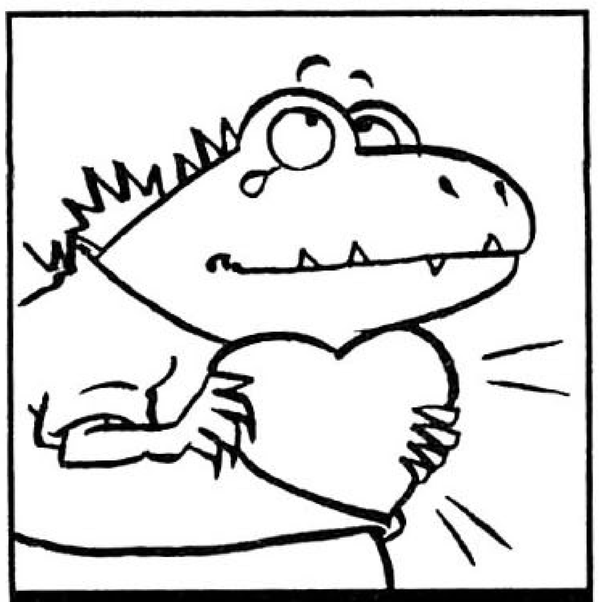
E' UNA RAGAZZA DOLCISSI-MA.

EH, SÌ?

LO CAPIRAI PRESTO.

NON ANCORA, AMICO. NON ANCORA!

CONTINUA...



GRAFFITI

CUORE DI MANGA

Anime in the U.K.

di Helen McCarthy

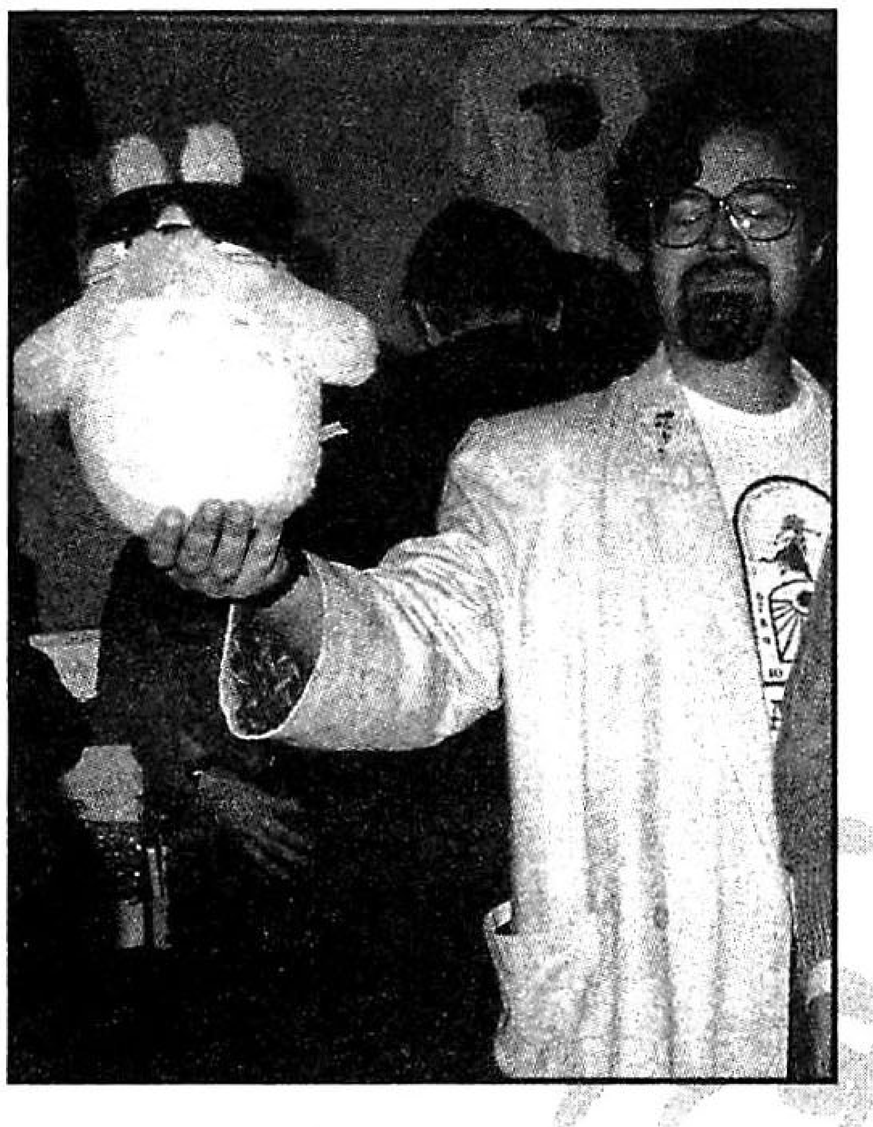
APPUNTI DI UN MANGAMANIACO

La mia passione per i manga e gli anime non è una scoperta recente; sebbene in forma minore esisteva già diversi anni fa, ed è nata con l'invasione robotica che colpì le televisioni italiane alla fine degli anni Settanta. Ma è nel corso di questi ultimi anni che l'interesse verso questi aspetti della cultura grafica giapponese è esploso nel sottoscritto in modo dirompente creando non pochi scompensi al mio bilancio e, a detta di alcuni maligni, alla mia stabilità mentale. Cominciamo dal principio. Circa sei anni fa alcune case editrici USA (per esempio la Eclipse) cominciarono a tradurre e pubblicare manga, non mi lasciai sfuggire l'occasione e cominciai a comprare tutto ciò che veniva prodotto, con conseguente emorragia del mio portafoglio (all'epoca ero ancora studente). La lettura dei suddetti albi scatenò un effetto a catena che, ancor oggi, produce disastri. La mia curiosità nei confronti del fumetto giapponese e del Giappone in genere cominciò a crescere spingendomi alla ricerca di materiale che la soddisfacesse. Presi ad acquistare dei tankobon, *i volumetti contenenti manga in lingua originale, senza tuttavia comprendere una sola parola del complesso idioma*

Gli appassionati continentali di anime sono molto fortunati: si godono i cartoni giapponesi in TV e possono acquistare i manga tradotti dall'originale giapponese. In Gran Bretagna è molto più difficile vedere degli anime, visto che sino a oggi sono entrati soltanto in piccole dosi nella programmazione per l'infanzia. Com'è allora che gli anime stanno diventando sempre più diffusi nel Regno Unito, anche senza il supporto di popolarità dei passaggi televisivi? E come è vista in generale questa nuova invasione culturale, così diversa sotto tanti aspetti dalla classica idea dei cartoni animati come prodotto adatto soltanto ai bambini?

Farò due esempi dell'atteggiamento con cui i fan degli anime si sono dovuti confrontare agli albori della fortuna inglese del cartone nipponico. Un mio amico, grande fan di *Robotech*, nel 1986 contattò la BBC per chiedere se sarebbero stati interessati a comprare la serie. Il Dipartimento per l'infanzia della BBC, al quale fu rinviato, gli rispose che nel nostro paese i cartoon sono destinati esclusivamente all'infanzia, e che quindi la BBC non avrebbe mai comprato animazioni giapponesi perché troppo violente. Io stessa ho lavorato per due anni con uno degli imprenditori più all'avanguardia dell'industria video britannica, e lo tormentavo perché immettesse sul mercato un po' di animazione giapponese per giovani e adolescenti. La risposta era: «Non puoi vendere cartoni animati a nessuno sopra i sei anni, in questo paese, e non puoi vendere ai bambini i cartoni giapponesi per via del sesso e della violenza». Tale era l'attitudine invalsa nei media britannici fino a quando il successo di *Akira* nel 1990 sconvolse questo modo di vedere.

La popolarità degli anime cresce a vista d'occhio in Gran Bretagna: oggi ci sono molte etichette che offrono anime doppiati o sottotitolati per il mercato adulto, e fra queste una è



dedicata esclusivamente ai cartoni nipponici. Come molti successi inattesi, questo si è sviluppato lungo un lasso di anni; come in America, l'interesse dei fan ha comportato il successo commerciale, e non l'inverso. La rivoluzione delle comunicazioni, con la possibilità di accedere ai satelliti e alla TV via cavo, sta portando la programmazione internazionale nelle case degli spettatori insulari; la facile reperibilità e il costo inferiore dei sistemi video multistandard rende possibile vedere le cassette da altri paesi. Ora è facile essere un manga fan in Gran Bretagna, ma non è stato sempre così.

COME È COMINCIATA

Negli ultimi vent'anni gli schermi britannici non sono stati completamente orfani di anime. Abbiamo visto *Battle of the Planets* e *G-Force* e il macello del grande *Science Ninja Team Gatchaman* (tutte serie di *Gatchaman*, ndr). E inoltre *Marine Boy* e *Voltron* (*Golion*, ndr), *Ulysses 31* e *X-Bomber* (sì, una serie di pupazzi, ma nello spirito simile agli anime). Il momento d'oro in televisione fu il 1989 quando il capolavoro di Hayao Miyazaki, *Laputa*, fu mandato in onda il giorno di Capodanno a metà giornata, con un eccellente doppiaggio, per la delizia di tutti quelli che l'hanno visto.

È cominciato così il fandom britannico, lento e in piccola scala negli anni Settanta e Ottanta, con quelli che detestavano i testi banali e i tagli inesplicabili di *Battle of the Planets* ma ne adoravano l'animazione e sapevano che ci doveva essere dietro qualcosa d'altro. Chi faceva le vacanze sul continente poteva confermare: guardare la TV francese, italiana o spagnola nei nostri alberghi ci introduceva alle delizie di *Lupin III*, *Mazinga Z* e di tante altre serie.

I fan cominciarono a dare la caccia ad altri anime. Fu un processo faticoso perché a questo punto non avevano modo di contattare altri club d'appassionati e perciò l'informazione scorreva soltanto all'interno di piccoli gruppi d'amici. Verificando che la TV trasmetteva gli anime soltanto in versioni purgate per bambini, i 'cacciatori' rivolsero la loro attenzione al video e scoprirono che alcune etichette avevano prodotto degli anime doppiati, anche se sempre rivolti solo al mercato per l'infanzia, per lo più prodotti poveramente e commercializzati da piccole compagnie che spuntavano e scomparivano dalla sera al mattino.

Lo sforzo più rimarchevole fu svolto dalla MY-TV, una ditta fondata alla fine degli anni Ottanta per commercializzare un catalogo di video adatto per bambini sotto i sei anni. Tra gli anime pubblicarono *Flower Angel*, *Superauto Mach 5 Go Go Go* (*Speed Racer*) e alcuni film con animaletti della Tatsunoko. Il catalogo includeva anche due titoli meno adatti ai piccolissimi, *Windaria*, riintolato *Once Upon a Time*, e *Birth*, edito come *Legend of the Talisman*. Nel frattempo la Parkfield Playtime, sezione video-per-bambini di una grande azienda, riciclava il terribile *G Force*, assieme a *Time Bokan* (intitolato *Time Fighters*). In tutti questi casi, le traduzioni non erano sempre accurate. Le cassette erano esclusivamente mirate ai più piccoli, ma almeno erano disponibili, a buon mercato – in genere meno di 5 sterline –, in inglese e in formato PAL. Purtroppo entrambe queste ditte cessarono l'attività nel 1990.

A lato di questa microinvasione di anime mutilati, i giocattoli relativi si stavano pian piano introducendo sul mercato britannico. Per lo più erano pessime imitazioni da Hong Kong e Taiwan, ma anche alcuni robot giapponesi genuini e qualche gioco elettronico riuscirono a farsi strada attraverso la complessa rete del commercio internazionale. La clamorosa popolarità

GRAFFITI

giapponese, cosa che ancora oggi suscita l'ilarità, se non lo sguardo pietosamente accondiscendente, di chi scopre nella mia libreria tali volumetti. Nel frattempo, grazie ad Akira *e alla rivista "Zero", i manga sbarcavano anche in Italia e io li acquistavo tutti, compresi quelli già letti in edizione americana. Come già anticipato, la mia ricerca non si fermava ai manga; ben presto anime in lingua originale fecero la loro comparsa nella mia modesta videoteca, mentre i libri di scrittori giapponesi quali Mishima e Tanizaki (fortunatamente tradotti) cominciarono ad affollare il mio zainetto condividendo lo spazio con "Mangazine" e le altre nuove pubblicazioni della Granata Press. Il Giappone si stava facendo largo nella mia mente e nel mio cuore, altre stranezze del Sol Levante sarebbero presto entrate a far parte della mia vita. Trasferitomi in una nuova casa assieme alla mia ragazza, che chiude un occhio (a volte due) su questo mio hobby, la convinsi a comprare un vero letto giapponese completo di futon (tradizionale materasso che viene arrotolato durante il giorno), mentre una delle nostre gatte fu battezzata Lamù in onore della celebre aliena creata dalla Takahashi. A proposito, io e Arianna, ormai 'prigioniera' in questo*

GRAFFITI

mio strano mondo italo-giapponese, viviamo con sette gatti (folle, vero?), e uno dei motivi per cui i gatti mi piacciono è che li trovo perfette creature Zen. L'insegnamento Zen, altra mania filonipponica che si è infiltrata nella mia esistenza, affollando la mia libreria di testi sull'argomento e la mia testa di koan (irrisolvibili quesiti Zen). Poi vennero i film del grande Akira Kurosawa, ho perso il conto di quante volte ho visto Sogni, *e i libri di Banana Yoshimoto. Non è finita, cominciai a scrivere pezzi riguardanti manga e anime su alcune fanzine di fumetti. Pezzi che evidentemente furono apprezzati dato che poco dopo approdai su riviste da edicola come "Il Mensile del Fumetto" e qualche mese dopo Luigi Bernardi, sì proprio lui, il "Grande Vecchio" dei manga italiani (non mi perdonerà mai di avergli dato del vecchio), mi propose di collaborare a "Mangazine". È solo colpa sua quindi se ora dovete sopportare questo pezzo. Concludendo posso solo constatare che la mia casa e la mia vita sono state invase dai giapponesi e che io sono diventato un mangamaniaco. Un unico aspetto di questa strana "malattia" mi consola: è incurabile. Manga, anime e Giappone non mi abbandoneranno mai. Sayonara.*

Davide Castellazzi

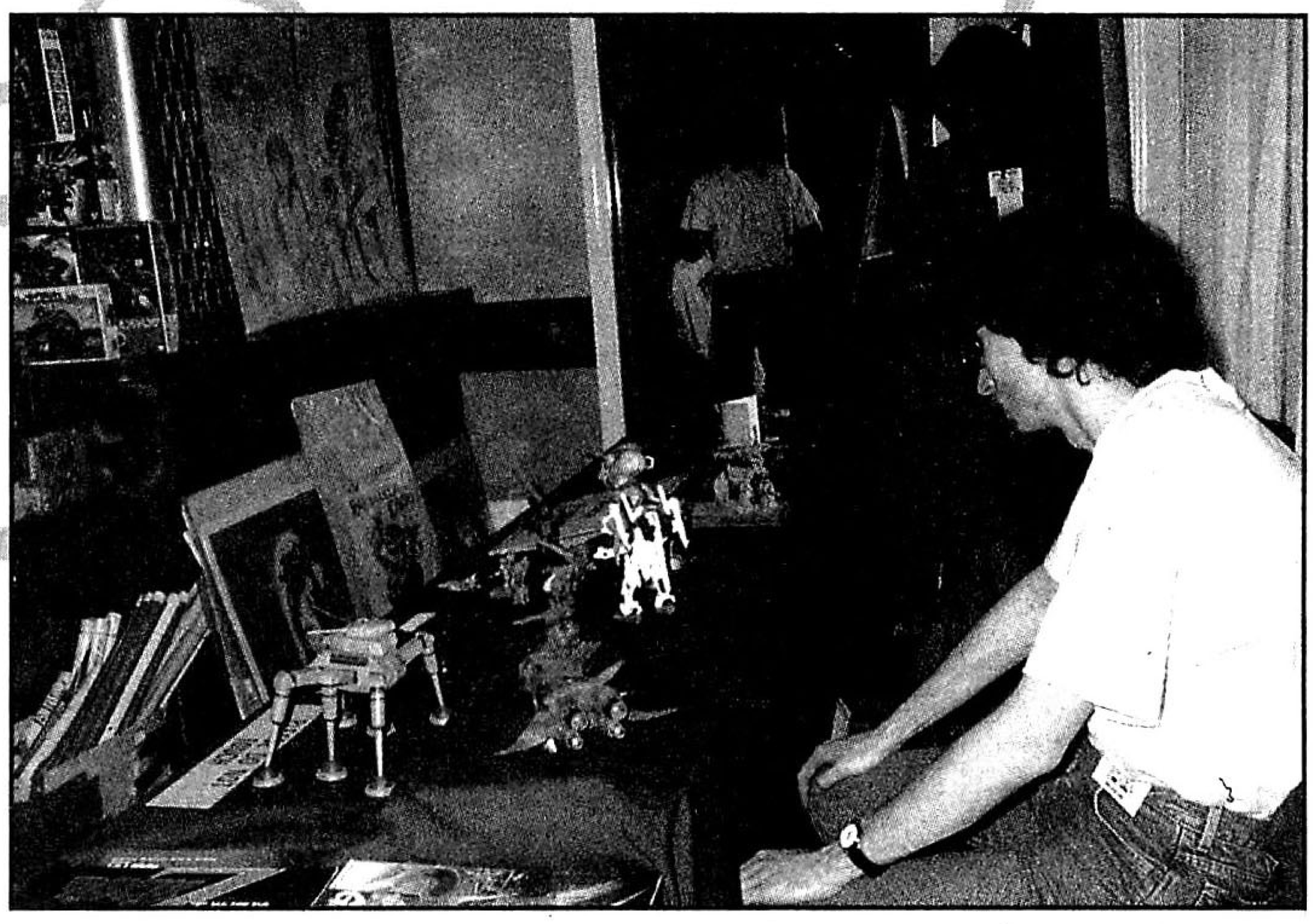
planetaria dei Transformers nei primi anni Ottanta significò che ogni tipo di robot era diventato interessante per i giocattolai britannici. I giochi di derivazione nipponica divennero (almeno per qualche anno) di facile reperibilità. Abbiamo visto arrivare dei giocattoli anche da Francia, Spagna e Italia. Nel lontano 1979 il mio compagno Steve Kyte (già robot-dipendente all'ultimo stadio) fu in grado di inaugurare la sua collezione di memorabilia anime con un disco di Mazinga Z acquistato quand'era in vacanza a Majorca; nel 1984 aggiunsi un altro contributo spagnolo alla nostra collezione di giocattoli in rapida espansione, un Goldrake di plastica trovato in un mercatino londinese.

I FAN SI INCONTRANO

Steve e io cercavamo continuamente di accrescere la nostra conoscenza del settore anime; cominciammo a frequentare altre persone che condividevano la nostra passione. Ma fu solo con la convention mondiale di fantascienza di Brighton, nel 1987, che entrammo in contatto con il più vasto mondo del fandom anime. Dividevamo una casa vicino al centro della manifestazione con degli amici canadesi. Questi portarono con sé uno che non conoscevamo. Dissero: «Andrete d'accordo; è flippato come voi per quella roba giapponese». Così cominciò la nostra amicizia con Doug Orlowski, che da subito ci aiutò a trovare altri anime fan alla convention. Uno dei miei ricordi più felici è la visione di *Honnêamise* sul mini-TV di un appassionato americano, trenta persone inscatolate in una stanzetta alle due del mattino con una festa che infuriava fuori dalla porta, incollate a uno schermo a quattro pollici, raggianti per le belle immagini che ci scorrevano davanti agli occhi.

Un altro colpo di fortuna ci mise in contatto con altri fan USA, soprattutto Allyson e Dafydd Dyar, che furono di somma utilità quando si aprì la possibilità di gestire la programmazione anime in una convention britannica. Come membro del comitato organizzatore della riunione nazionale di fantascienza del 1990, riuscii a organizzare 38 ore di anime per il programma video. Era la prima volta che comparivano cartoni giapponesi in una convention nostrana; gli altri del comitato erano incerti sul risultato. Inutile preoccuparsi: fu un successo enorme, la manifestazione più discussa e frequentata del programma.

Tale fu il successo che, subito dopo, diedi vita a una newsletter, "Anime UK", che è stata momento di contatto e di informazione per nuovi appassionati. Ora che i fan si conoscevano ed erano entrati in rapporto con altri simili a loro in tutto il mondo, le notizie sugli anime continuavano ad accumularsi e il fandom ad accrescersi. I VCR e le TV multistandard diventavano più a buon mercato e più diffusi; i rapporti con i



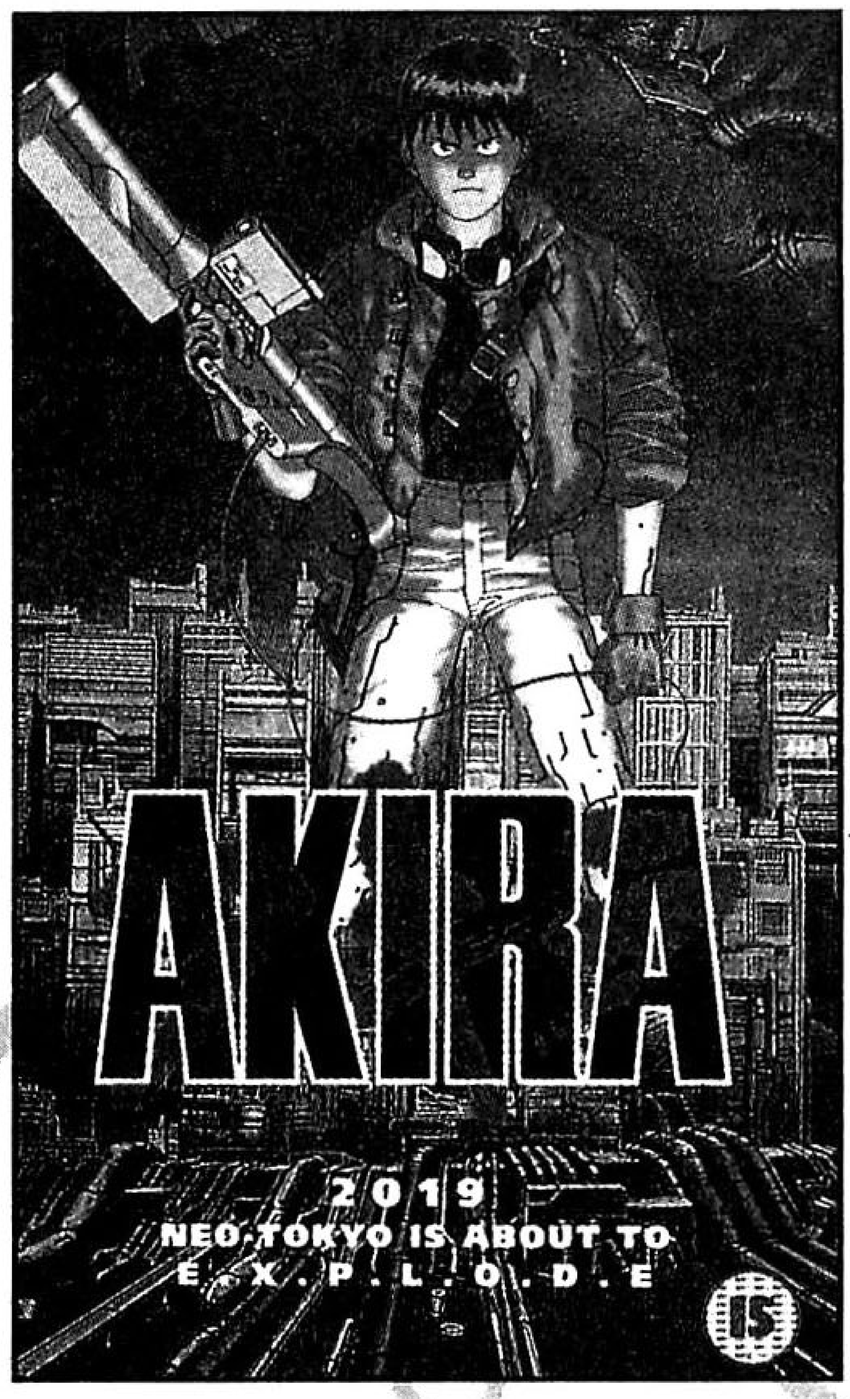
videoshop cinesi in Gran Bretagna (le etichette di Hong Kong pubblicano i video anime in PAL) e con gruppi di appassionati australiani (che pure usano il PAL) garantivano l'accesso agli anime anche a chi non possedeva un multistandard. Negozi di fumetti e di fantascienza cominciarono ad ammassare cassette e merchandising legati al settore. È ancora difficile approvvigionarsi, ma non come una volta. Ora esistono anche negozi specializzati che possono rifornire gli anime-dipendenti con dosi sufficienti da non farli andare in astinenza.

L'IMPATTO DI *AKIRA*

Nel 1990 *Akira* fece la sua comparsa nel circuito d'essai britannico, e fu un immediato, enorme successo. Per anni le compagnie televisive e di home video erano andate dicendo che i cartoon giapponesi erano invendibili. Ecco la prova che s'erano sbagliati. La Island World Communications acquistò *Akira* per l'edizione video e, scioccata dal successo, lanciò una nuova collana, "Manga Video", dedicata esclusivamente agli entusiasti dell'animazione nipponica. Con il supporto della mailing list di "Anime UK" e i consigli del fandom anime, cominciò a comprare anime e a doppiarli in americano per i mercati GB e USA, con grande successo. La sua uscita più recente è del dicembre 1992: *Legend of the Overfiend*, alias *Urotsukidoji*, che sta vendendo anche più di *Akira*.

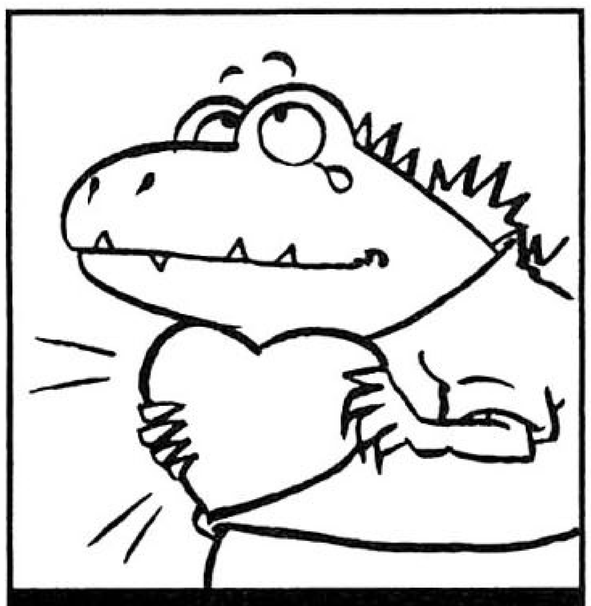
LA NASCITA DELLA RIVISTA "ANIME UK"

Mentre la Island World impiantava l'etichetta "Manga Video", mi fu data la possibilità di fare quello che avevo sognato per anni: allestire una rivista di anime di un certo livello. Le riviste continentali, per quanto eccellenti, non erano accessibili a chi non legge francese o italiano, e le riviste americane, anch'esse ottime, mancavano di quell'ottica europea che desideravano i fan britannici. Peter Goll della Sigma mi offrì la copertura finanziaria per sei numeri di un trimestrale; se dopo quel lasso di tempo eravamo in attivo, potevamo continuare.
Come rifiutare? Il primo numero della rivista uscì nel dicembre 1991. Trovammo subito il distributore inglese e quello americano, che ci chiese ben presto di uscire bimestralmente. Sei numeri all'anno invece di quattro! Anche qui, come rifiutare? Il quinto numero è già uscito e, quando leggerete questo articolo, avremo anche il sesto. La risposta al nostro impegno è stata più lusinghiera di quel che potevamo sperare. La diffusione aumenta costantemente; sebbene non ci sia, con nostro gran dispiacere, un distributore europeo, diffondiamo "Anime UK" per posta e, attraverso il gruppo francese Animarte, dalla Scandinavia a Malta!



LE CONVENTION ANIME IN GB

Il fandom anime britannico ha tenuto già tre convention a partire dal 1991, e altre due sono in programma per l'anno corrente, in aprile e in ottobre. Due spazi saranno occupati dalle proiezioni, con vecchi classici a fianco dei laser disc spediti dal Giappone appena prima della manifestazione; al "Contanimet" dell'ottobre 1992, *Genesis Survivor Galarth*, *Joker* e *Burn Up* sono stati mostrati solo un paio di settimane dopo l'uscita giapponese. Ci si aspetta che circa 250 fan si presentino ad AD File 3 nello Yorkshire (17-18 aprile). Ogni appassionato italiano che desideri ulteriori dettagli deve scrivere a Rick Cowling, AD File 3, 14 Cavendish Place, Maltby, Rotherham,



ANNUNCI

Mi chiamo Marco, ho 15 anni e ho una cassetta delle lettere vuota. Se amate i computer, la letteratura fantasy, i giochi di ruolo ma soprattutto tutto ciò che viene dal Sol Levante, contribuite a riempire la mia povera cassetta, SCRIVETEMI!
Marco Meduri
Via Pio XI, Trav. De Blasio 24
89100 Reggio Calabria

Ehi, voi! Siete fan dei mitici Saint Seiya *e soprattutto avete degli animi estremamente sadici? Contattateci! Ma attenti, usate degli pseudonimi scelti fra i Santi, per mascherare la vostra identità. Si richiede minimo 17enni!*
Shura e Camus
Via L. Galvani 14
06083 Bastia Umbra (PG)

Mi chiamo Elio, ho 18 anni e cerco corrispondenti. Aspetto un mare di lettere.
Elio Del Giacco
Via Appennini 193
20151 Milano

Vorrei ringraziare pubblicamente tutti gli amici che così tempestivamente mi hanno offerto e mi offriranno la loro amicizia, ricordando anche a Marco di

GRAFFITI

Reggio Calabria di mandarmi il suo indirizzo affinché possa rispondere alla sua missiva. Mi raccomando, l'annuncio è sempre valido: tutti i nippodipendenti (ma non solo: se mi scriverete scoprirete che ho moltissime altre passioni) sono invitati a scrivermi, risponderò a tutti!
Gianluca Betti
Località Maracci 4
55060 Monsagrati (LU)

Cerco ragazzi/e dalle parti di Caltanissetta e provincia, che come me amino i manga e l'animazione giapponese, per formare un gruppo affiatato.
Luciano Zaami
via L. Russo 28
93100 Caltanissetta
Tel.: 0934/595017

Ciao! Mi chiamo Barbara, ho 21 anni e vorrei corrispondere con appassionati di manga e animazione giapponese. Cerco materiale e colonne sonore. Scrivetemi! Adoro Versailles no bara, Lupin Sansei, City Hunter, Goldrake, 3x3 Eyes, Babil Ninsei *e molti altri. La risposta è assicurata.*
Barbara Bertolini
Via dell'Acciaio 64/15
16152 Genova

South Yorkshire, S66 7DW, UK.

ALTRE USCITE ANIME

Quest'anno altre due etichette, oltre a "Manga Video", hanno pubblicato anime per il mercato adulto. La Western Connection, una piccola etichetta londinese che di solito pubblica film orientali, ha distribuito il bel film di Yukio Abe, *The Sensualist*, che narra la storia di un frequentatore di un quartiere del vizio del Giappone del Cinquecento, basata su un romanzo del periodo. La Anime Projects, costituita da una sola persona, Nigel Fisher, sta facendo uscire la versione sottotitolata di *Bubble Gum Crisis* in PAL. Man mano che altre strutture comprenderanno il potenziale commerciale degli anime, ci saranno sicuramente ulteriori iniziative.

CLUB DI ANIME

A tutt'oggi, qui sono stati formati soltanto due club. Uno è il Manga Club, interno alla collana "Manga Video", il cui intento principale è fornire informazioni sulle uscite e sui programmi dell'etichetta. L'altro, Anime Kyo, è un fan club in senso stretto, organizzato e diretto da un appassionato di vecchia data, Carlo Bernhardi: offre i classici servizi di un club come catalogo di cassette, proiezioni e informazioni. Vi sono in tutto il paese parecchi gruppi più piccoli e informali, che si incontrano per lo più alle proiezioni. "Anime UK Newsletter", non è un club in quanto non ne offre i servizi, ma è fonte di informazioni, notizie, di dibattito sulle colonne della rubrica delle lettere, e costituisce un punto di contatto per nuovi fan. È chiaro che ultimamente "Anime UK Magazine" è il punto focale del fandom britannico e, speriamo, un ponte con gli altri fan in Europa e nel mondo.

RISPETTABILITA' ARTISTICA!?!

Nell'ottobre del 1992 l'Istituto d'Arte Contemporanea, una delle istituzioni più prestigiose del paese, ha organizzato un festival di animazione giapponese della durata di due settimane. È stata proiettata l'opera di maestri quali Miyazaki e Takahata, all'interno di un vasto panorama di film e video. Sono stata uno dei relatori e ne ho redatto su richiesta il cataloghino, che oltre a dettagli sui film presentati includeva una breve storia degli anime e articoli su vari aspetti.
In seguito, mi è stato chiesto di parlare a un gran numero di trasmissioni radiofoniche e sono stata intervistata per un prossimo programma della BBC-TV sugli anime, previsto per quest'anno, prima che la BBC (venerabile istituzione che aveva dichiarato che «non avrebbe mai comprato cartoni animati giapponesi perché sono troppo violenti per i ragazzi») trasmetta *Akira* in primavera.
Tutti i segnali indicano che qui in Gran Bretagna stiamo per conoscere una esplosione di interesse per gli anime. Spero che presto ci siano tanti, tanti fan in più a dialogare con gli appassionati italiani e a condividere il piacere di questa forma d'arte narrativa moderna, diversa e massimamente eccitante.

NOTA

Se volete corrispondere con amici inglesi, inviate nome, cognome, indirizzo ed età, con qualche commento sulle vostre preferenze nel campo e altri interessi, a me, Helen McCarthy, Editor, ad "Anime UK Magazine", 70 Mortimer Street, London W1, UK. Pubblicherò i vostri messaggi nella rubrica della corrispondenza; i nostri lettori in Gran Bretagna e nel resto del mondo vi potranno scrivere!

COMPLIMENTI, OTA! UN SPETTACOLO, DIREI, COMMOVENTE!

LEI E' UN TIPO CHE VA SUBITO AL SODO!

NON SO COS'ABBIA IN TESTA...

MA SO CHE IL LAVORO DELLA NOSTRA PATTUGLIA RICHIEDE, E SEMPRE HA RICHIESTO, LE MANIERE PESANTI!

SUL SERIO?

SE E' COSÌ, POTETE RINUNCIARE A BATTERE IL BLOCKEN!

STANNO ELABORANDO DELLE PALLOTTOLE CORAZZATE!

GLIENE PIAZZERÒ UN PAIO DOVE DICO IO!

COM'E' ANDATA?

GNAM

COM'E' LAVORARE INSIEME A LEI?

NE' PIU' NE' MENO DI QUANDO LAVORAVO CON TE.

L'IMPORTANTE E' IL LABOR, NON LA MACCHINA-COMANDO! SONO LA VELOCITA' DI DECISIONE E LA SCALTREZZA DEL PILOTA DEL LABOR CHE FANNO LA DIFFERENZA!

98 AV

98式 AV

MI PARE CHE L'ABBIA USATO CON BEN POCA SCALTREZZA!

CERTO, BISOGNA ESSERE DEGLI IDIOTI, PER FARE A PUGNI SU DEI LABOR PER UNA FEMMINA...

...E NON E' ENCOMIABILE CHE UN POLIZIOTTO CI SI METTA DI MEZZO...

POVERETTI, QUEI DUE! NON LITIGHERANNO PIÙ PER TUTTA LA VITA!

SHINOHARA! RICORDATI QUELLO CHE TI DICO SINO AL PROSSIMO ALLENAMENTO...

TI FARÒ VOLARE PER ARIA FINO A QUANDO NON RIUSCIRAI PIÙ A REGGERTI IN PIEDI!

MASSÌ! IL PROSSIMO ALLENAMENTO!

OTA! SI PUÒ SAPERE CHE STAI MACCHINANDO?!

UH UH!

ISTRUT_
TRICE
?!

SALA
COMPUTER

DIVIETO
D'ACCES-
SO SENZA
IL PER-
MESSO
DI SAKA-
KI O DEL
CAPOPAT-
TUGLIA.

HO
SENTITO
CHE LEI
E' CINTURA
NERA
!

FINORA CI SONO
MANCATE PERSO_
NE DI TALE LIVELLO,
PERCIO' IL NOSTRO
ADDESTRAMENTO
E' SEMPRE STATO
INFRUTTUOSO
!

QUINDI DAL
PROSSIMO AL_
LENAMENTO
GRADIREI MOLTO
SE LEI VOLESSE
FARCI DA ISTRUT_
TRICE
!

MA QUAN_
TO SEI
BRAVO AD
ADULARE
LA GENTE
!

COCOCOOSA?

ANCH'IO DOVREI ALLENARMI CON VOI MASCHI?!

SE NON LI SPACCIAMO COME ALLENAMENTI MISTI, LA BACCHETTONA NON PARTECIPERA' MAI!

STA' TRANQUILLA!

NON HO INTERESSE CHE TI FACCIA LA BUA!

IL MIO UNICO OBIETTIVO E' QUELLA TAKEO KUMAGAMI!

R

STA' A GUARDARE!

QUELLA BABBIONA CHIEDERA' PIETA' IN GINOCCHIO!

WAHAH AH

KUN

SBAM

OTA

KUMAGAMI

RUSH

SHINOHARA

SHINSHI

YAMAZAKI

AH AH! SENZA OCCHIALI NON VEDO NIENTE!

FIGURATI CHE MI È SEMBRATO CHE OTA FOSSE FATTO VOLARE PER ARIA!

E' ANDATA PROPRIO COSÌ.

YAMAZAKI

...

CHI E'IL PROS-SIMO ?

KARATE

KARATE

VAI, VAI, HIROMI! MOSTRA LA FORZA DEL GIGANTE BUONINO !!

I...IO?! MA IO ... ECCO ...

YAMAZAKI

BAM

BAM

NA-
GU-
MO.

SA COME LA CHIAMAVANO LA **KUMAGAMI** QUAND'ERA PER ADDESTRAMENTO ALLA POLIZIA DI HONG KONG ?

BAM

CO-
ME
?

SBAMM

SER_ RAMA_ NICO !

NON MI DICA !

YAMA

E SE "GOTO IL RASOIO" PROVASSE A SFIDARLA ?

LA_ SCIA_ MO PERDE RE 'STI DI_ SCOR_ SI.

L'ALTRO GIORNO M'E' BASTA_ TO CORRE_ RE UN PO' PER RITRO_ VARMI LE GAMBE E LA SCHIENA PARALIZ_ ZATE !

NON RIUSCIREI MAI A BATTERLA !!

SIETE DEGLI SMIDOLLATI!!

E OSATE DEFINIRVI "POLIZIOTTI"?!

AAH

ANF

ANF

ANF

URK

GRR

GRR

UN'...ALTRA...VOLTA...

NON BASTA LA DETERMINAZIONE PER VINCERE!

KUMAGAMI

SBAM

SPOGLIATOIO FEMMINILE

BUSSARE ASSOLUTAMENTE PRIMA DI ENTRARE

POSSO CHIEDERE UNA COSA ?

CIOE' ?

A PARTE IL CASO DI OTA ...

SI DIVERTE TANTO A MASSACRARE DEI PRINCIPIANTI COME NOI ?

NON SONO MICA UNA SADICA CHE SI DIVERTE A FAR MALE AI PIU' DEBOLI !

KUMAGAMI

E ALLORA, PERCHE' ...

NON CAPI-SCI ... ?

SE NON CI ARRIVI, LASCIA SUBITO IL 98-AV.

PASSA A ME IL TUO CODICE PERSONA-LE.

DA DOMANI LO PILOTO IO ! SENZ' ALTRO MOL-TO MEGLIO DI TE !!

CO...

COO... COOO ... COCOO ...

PF

DA DOMANI LO PILOTO IO !

SENZ'ALTRO MOLTO MEGLIO DI TE !

SE NON CI ARRIVI LASCIA SUBITO IL 98-AV ...

DA DOMANI LO PILOTO IO, SENZ'ALTRO MOLTO MEGLIO DI TE !

PASSA A ME IL TUO CODICE PERSONALE ! LASCIA SUBITO IL 98-AV ! LASCIALO !

UHMMM

MA CHE C... FAI ?!?

ULP !

SONO COSÌ STUPIDA ?

CHI ?

10.

SEI STUPIDA ?

RICONOSCO DI NON AVER STUDIATO UN GRANCHE'.

BE', SE E' PER QUESTO, NON E' CHE IO SIA MOLTO MEGLIO.

...

LA BACCHET-TONA TI HA DETTO QUALCO-SA ?

!

PER-CHE' ?

MMH, SEM BRA-VA ...

E SA-KA-KI ?

SI STA RINFRE-SCANDO SUL RETRO.

CHE POSSIBILITÀ DI... MOVIMENTO HA IL 98-AV ?

PIU' CHE CHIEDERLO A ME DOVRESTE SAPERLO VOI CHE LI USATE TUTTI I GIORNI !

NON TI SEMBRA ?

BE', EFFETTIVAMENTE...

HAI VISTO COSA E' STATA CAPACE DI FARE KUMAGAMI CON IL LABOR DI OTA ?

SE SI HA UNA BUONA ESPERIENZA DI SIMULAZIONE IN UN PROGRAMMA, SI PUO' FAR MUOVERE QUALSIASI INGRAM A QUEL MODO !

VUOL DIRE CHE NOA ...

... CON LA SUA ESPERIENZA POTREBBE FARE DI PIU' ?!

IL PROBLEMA E' PROPRIO IL PILOTA !

MA NON E' DETTO CHE NON CI RIESCA ...

PERO' ... NEPPURE CHE CI RIESCA ...

CI RIESCI !

CLACK CLACK

CLACK CLACK

INTRODUZIONE ALLO JUDO

MMMH

CLACK CLACK

CLACK CLACK

UHMM

EH EH

SBTAMS

CLACK CLACK CLACK CLACK

PERCHE' DEVO SEMPRE SOPPORTARE ?!

NON AVEVI DETTO CHE NON TI SARESTI PIU' LAMENTATA ?!

CLACK CLACK

PERO' MI FA MALEE ...

FREGA NIENTE.

CLACK CLACK CLACK CLACK CLACK CLACK

SEI INSENSIBILE!

SONO UN TIPO FREDDO E IMPASSIBILE, IO!

CLACK

CLACK

CLACK

MA SI PUÒ SAPERE CHE CONTINUI A FARE AL COMPUTER?

STO ANALIZZANDO IL COMBATTIMENTO SIMULATO TRA L'INGRAM DI OTA E IL TUO.

MMMH

COSA? COSA? COSA?

AH, BACCHET... CIOÈ...

SIGNORE! VORREI CHIEDERLE UNA COSA!

?

?

CHE ? LA SIMULAZIONE ?

CREDO CHE L'INGRAM DI NOA STIA "CRESCENDO" MOLTO BENE !

PERCIÒ PENSO CHE LEI DOVREBBE RICONOSCERE L'ABILITA' DI NOA CHE L'HA PORTATO A QUESTI LIVELLI !

SARA' BUONA LA MACCHINA, MA NON CHI LA GUIDA !

PUAH ! NON S'ACCORGE DELLA POTENZA DELL'INGRAM DI NOA !

MA APPENA SE NE RENDERA' CONTO ...

SECONDA PATTUGLIA

UN'ALTRA BATTAGLIA SIMULATA ? SEMPRE PRONTO !

PER MOTIVI CHE NON STO A SPIEGARE ...

... COMBATTERETE TU E NOA, CHE SEGUIRA' LE MIE INDICAZIONI.

EH ?!

TANTO MEGLIO !

MI DISPIACE MA NON HO INTENZIONE DI PERDERE IL MIO ONORE CONTRO DI TE, NOA !

URGH!

2

特2-22

POLICE

221

UHM... ... PROMETTE BENE, L' INCONTRO !

IO NON PUNTEREI MOLTO SUL LA VITTORIA DI OTA !

NOA GUIDA IL 211 AGLI ORDINI DELLA KUMAGAMI !

E COSA VUOL DIRE, SE LA KUMAGAMI DA' GLI ORDINI ?

QUEI DUE NON SAN_ NO ANCORA PILOTARE PER BENE 198-AV.

LO SA ANCHE LEI, NO ?!

VORREI CHE VINCES_ SE NOA ...

L' AIUTEREB_ BE A CAPIRE ...

E OTA, SE PERDE, COSA PENSI FARA' ?

LUI INVECE E' IL TIPO CHE S'IMPE_ GNA A IMPA_ RARE PRO_ PRIO QUAN_ DO E' SCON_ FITTO!

MMMMH

IZUMI! LE SOSPENSIO_ NI DEI PIEDI IN MODO C!

APPENA SIETE PRONTI, ATTAC_ CATE!

VIVA!

ALL' AT-TAC-COOOO!!

IZUMI!

UN PASSO AVANTI A DESTRA!

BLOCCA IL BRACCIO DI OTA!

LASCIA CHE I PIEDI SI MUOVANO CON L' AUTOBILANCIA-MENTO!

AB-BAS-SATI!

E ORA MANDALO TRA LE NUVOLE!

222

POLICE

EH ?!

COOSAA ?!

GRA

GRA...

GRA...

GRANDIO-SO! HO VINTO!

EHI, E' VIVO, E' VIVO!!

COMPLI-MENTI, NOA!

PERÒ, ANCHE SE HO VINTO...

L'HO FATTO SOLO PERCHE' MI SONO MOSSA COME HA DETTO LA BACCHET_ TONA...

IN OGNI CASO, HAI FATTO UNA COSA MERAVI_ GLIOSA !

PERO' SE DOVES_ SI FARLO DA SOLA, NON SAPREI RIPETER_ LO !

SOLO PERCHE' NON POSSIEDI ADEGUATE TECNICHE DI COM_ BATTIMEN_ TO !

E FINCHE' NON LE POSSIEDI IL TUO FUTURO E' IN PERI_ COLO ! NESSUNO TI MANDERA' PIU' AD AFFRONTARE UN LABOR DI TIPO 7 COME IL BLOCKEN !

E' QUE_ STO CHE CERCA DI INSEGNAR_ CI LA BACCHET_ TONA ?

MAH, CERTAMEN_ TE C'E' ANCHE UN CERTO GRADO DI SADISMO NEL SUO COMPORTA_ MENTO...

ANZI, FORSE PIU' QUEL_ LO CHE ALTRO !

UNG

UNG

UNG

...

...MMM...

MI INSEGNI A GUIDARE IL 98-AV FIN DALL'ABC! LA SUPPLICO!

NNNGGGGG

GUARDA! E'GIA' RIUSCITA A CAMBIARE LA VITA D'UN UOMO!

PENSO CHE PER UN PO' NON SAREBBE MALE CERCARE DI PORTAR PAZIEN-ZA CON LA BAC-CHETTONA!

-22-

A DARCI DENTRO, IL 98-AV PUO' DIVEN-TARE UNA BELVA!

PO

SE QUESTE SONO LE VOSTRE DECI_ SIONI ... VI METTE_ RO' A DISPOSIZIO_ NE TUTTO IL MIO TEMPO LIBERO PER ADDESTRARVI !

FINAL_ MENTE LI VEDO UN PO' MOTIVA_ TI !

A PARTE QUELLO ...

WAH

E'IM_ POSSIBI_ LE CHE UN ESSE_ RE UMA_ NO NON ABBIA UN PUNTO DEBOLE !

ANCHE LA BACCHETTONA CE L'HA !

NON C'E' DUB_ BIO, CI METTE_ REI LE PALLE !

E NOI DOBBIAMO SCOPRIRLO !!

SI' ! SI' !

SEMBRA CHE FINALMENTE AB_ BIAMO TROVATO UN MOTIVO PER AGIRE IN ARMONIA TRA NOI ... ANCHE SE IL FINE NON E' DEI PIU' NOBILI.

CONTINUA ...

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

VIDEOCASSETTE IN ITALIANO
(edizioni YAMATO)

VC700 BAOH	39.900
VC701 VENUS WARS	39.900
VC702 MACROSS	39.900
VC703 COBRA	39.900
VC704 GOLGO 13	39.900
VC705 LAMU' BEAUTIFUL DREAMER	39.900
VC706 LUPIN III IL CASTELLO DI CAGLIOSTRO	39.900
VC712 LUPIN III LA PIETRA DELLA SAGGEZZA	39.900
VC707 YOMA LA STIRPE DELLE TENEBRE	39.900
VC708 LADIUS LA RICERCA DEL SEGRETO DI QUALL	39.900
VC709 VAMPIRE HUNTER D	39.900
VC710 APPLESEED	39.900
VC711 KAMASUTRA (di Go Nagai)	39.900
VC713 HIGH SCHOOL INVASION vol. 1 (parte I e II)	39.900
VC714 HIGH SCHOOL INVASION vol. 2 (parte III e IV)	39.900

SHITAJIKI
Immagini plastificate 27 x 18 a colori dei seguenti personaggi:

LAMU'	9.000
3 x 3 EYES	9.000
RANMA 1/2	9.000
TOTORO	9.000
NAUSICAA	9.000
DRAGONBALL Z	9.000
SAILOR MOON	9.000
NADIA	9.000
AA! MEGAMISAMA	9.000

INDEX
Indici per musicassetta, 12 immagini (4 tipi diversi), più i trasferibili!

RANMA 1/2	9.000
SAILOR MOON	9.000
LAMU'	9.000
DRAGONBALL Z	9.000
AA! MEGAMISAMA	9.000

COME EFFETTUARE LE ORDINAZIONI:

Scrivete su un foglio il codice e la descrizione del materiale che volete ricevere. Calcolate l'importo complesivo: se questo è inferiore alle 200.000 aggiungete lire 5.000 per le spese di spedizione. Se l'importo, invece, è superiore alle 400.000, deducetevi uno sconto del 5%. Potete pagare con assegno circolare, assegno bancario o vaglia postale. Spedite il tutto (se avete pagato con vaglia postale allegate una fotocopia della ricevuta) a HUNTER SRL, Via Calvart, 34 - 40129 BOLOGNA.

Ed eccoci ancora con voi! Ci scusiamo innanzitutto per l'imperdonabile ritardo con cui stiamo spedendovi il nostro catalogo, ma Yen e prezzi oscillano, costringendoci a rivederlo continuamente.
Questo mese vi presentiamo gli Shitajiki: *trattasi di laminati in plastica, di dimensioni giganti, che potrete raccogliere e collezionare. I ragazzi giapponesi, particolarmente precisi e diligenti, usano inserirli tra una pagina di quaderno e l'altra per evitare di sciupare i fogli durante la stesura di un testo o di imbarcarli dipingendo con gli acquerelli. Provare per credere.*
Vi ricordiamo che, oltre al vastissimo assortimento di CD, libri, riviste, fumetti, videocassette e laser disc, sono disponibili i simpatici e coloratissimi index, copertine con cui potrete personalizzare le vostre audiocassette!
E non finisce qui: Hunter sta per offrirvi spille, poster e altri meravigliosi gadget dei vostri eroi preferiti a prezzi veramente convenienti. Qualche nome? Che ne dite di Lady Oscar, Ken il Guerriero, Lupin III, Orange Road, Gundam... Siete ancora lì? Siete collassati? Cercate di riprendervi, OK?

Mister Hunter

IL CATALOGO DEI MANGA DI GRANATA PRESS

GUIDA ALLA RICHIESTA DEI NUMERI ARRETRATI

Ricordiamo a tutti i nostri vecchi e nuovi lettori le norme per richiedere i numeri arretrati delle pubblicazioni Granata Press. È semplicissimo: basta inviare un vaglia postale per la somma degli importi degli albi aggiungendo un contributo per le spese postali di lire 4.000 (indipendentemente dalla quantità di albi ordinati). Il vaglia va indirizzato a GRANATA PRESS SRL, Via Marconi n°47, 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo (codice di avviamento postale compreso!) e l'indicazione degli albi richiesti.

LIBRI

Aa. Vv.
ANIME, Guida al cinema di animazione giapponese
Pagine 320, lire 35.000
Esaurito.

Thierry Groensteen
IL MONDO DEI MANGA
Pagine 84 , lire 18.000
Una preziosa ed esauriente guida al fumetto nipponico. Illustratissimo.

Go Nagai
MAO DANTE
Volume primo: pagg. 328
Volume secondo: pagg. 308
lire 32.000 cadauno
In due bellissimi volumi una storia che è quasi un antefatto della saga di Devilman.

MOBILE SUIT GUNDAM: ILLUSTRATION WORLD
Pagine 144, lire 45.000
Centinaia di immagini a colori per la saga più appassionante del decennio. Stampato in Giappone. Testo in italiano e inglese.

FIGHT! ICZER-ONE PERFECT COLLECTION
Pagine 128, lire 35.000
Esaurito.

HARUHIKO MIKIMOTO ILLUSTRATIONS
Pagine 96 a colori, lire 50.000
Il più amato character design con le illustrazioni delle serie più famose, da Macross a Gundam, da Megazone 23 a Gunbuster .

ZERO
(cadauno lire 3.500) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23.
I primi sedici numeri contengono le storie di KEN IL GUERRIERO!
(cadauno lire 4.000) 24, 25, 26, 27,
(cadauno lire 5.000) 28, 29, 30.

ZERO SPECIALE
Serie VENUS WARS 1, 2
(cad. lire 7.000) 1, 2, (lire 6.000) 3.

Z COMIX
(cadauno lire 5.000)
Serie CRYING FREEMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 20, 21, 22.
Serie 2001 NIGHTS 10, 11, 12, 13, 14, 15.
Serie BLACK MAGIC 16, 17.
Serie DOMINION 18, 19.
Serie PINEAPPLE ARMY 23.

Z STAR
(cadauno lire 4.000)
Serie DEVILMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14.
Serie CAPITAN HARLOCK 15, 16, 17.

Z VIDEO
Episodi televisivi
(cadauno lire 24.500)
Serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 3, 4.

Z COMPACT
(cadauno lire 2.800)
Serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16.

MANGAZINE
(cadauno lire 4.000) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ,14, 15, 16, 17.
(cadauno lire 5.000) 18, 19, 20, 21, 22.

MANGAZINE SPECIALE
Serie OUTLANDERS (cad. lire 6.000) 1,2,3.

MANGA HERO
(cadauno lire 4.000)
Serie GREY 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
Serie HOROBI (cadauno lire 4.000) 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24.
Serie LADY OSCAR (cad. lire 5.000) 25, 26.

MANGA CLASSIC
(cadauno lire 5.000)
Serie MAZINGA Z 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11.
Serie IL GRANDE MAZINGA 12, 13, 14.

MANGA COMPACT
(cadauno lire 2.800)
Serie I CAVALIERI DELLO ZODIACO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

MANGA VIDEO
Film inediti
(cadauno lire 39.000)
1 - I CAVALIERI DELLO ZODIACO
2 - DEVILMAN
3 - KEN IL GUERRIERO
4 - DEVILMAN 2
5 - SHUTEN DOJI

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 15.
112 pagine, lire 2.800.

Z COMPACT

15

A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
112 PAGINE, 2.800 LIRE.

Granata

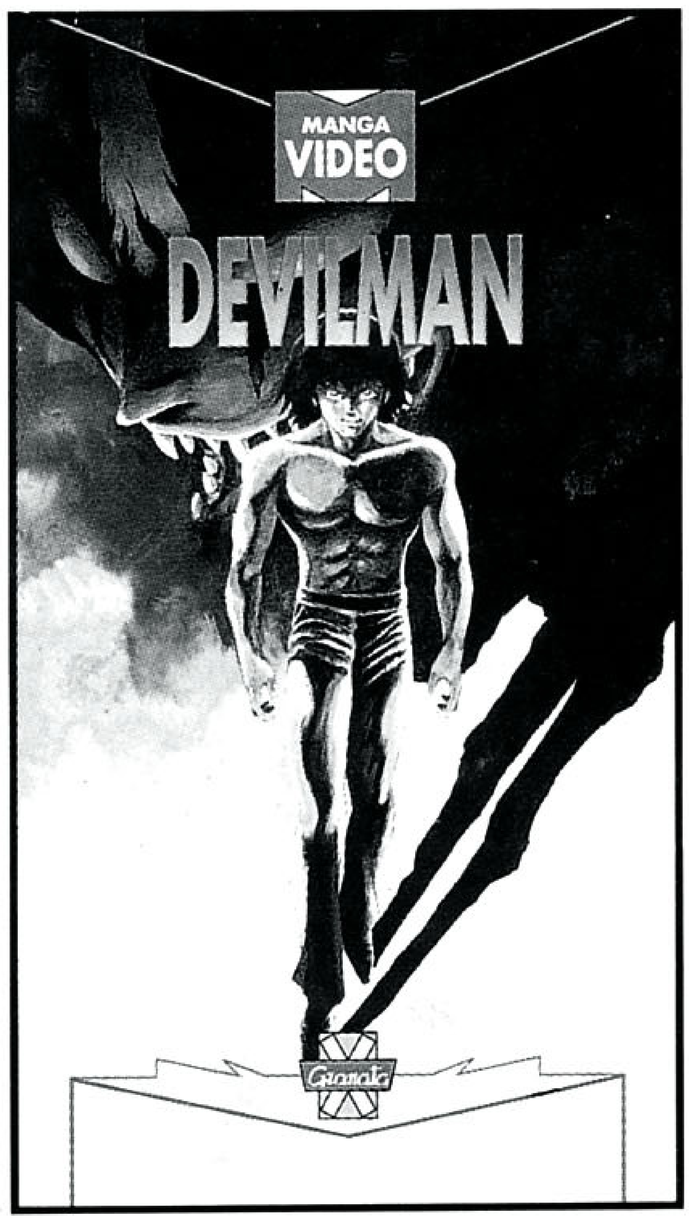
MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 16.
112 pagine, lire 2.800.

Z VIDEO

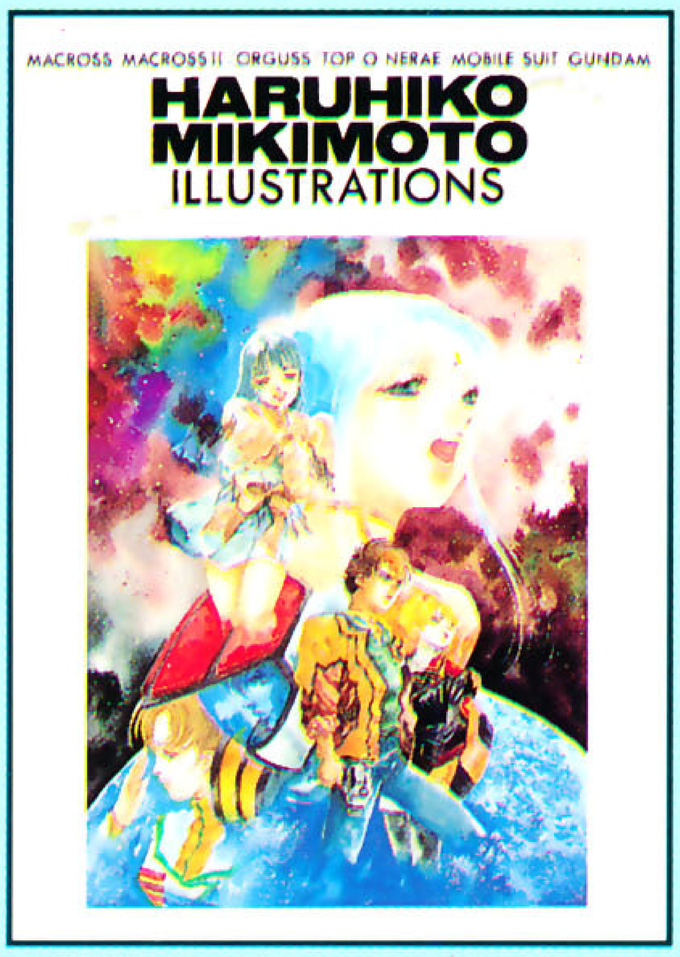
69 min. di pura azione, **Z VIDEO** n° 4, con **3 episodi 3** dell'inimitabile **KEN IL GUERRIERO**, lire 24.500.

MANGA VIDEO



Finalmente disponibile: **DEVILMAN-1, La nascita,** (46 terrificanti min.). **MANGA VIDEO** 2, lire 39.000.

HARUHIKO MIKIMOTO ILLUSTRATIONS



SE IL NOME **HARUHIKO MIKIMOTO** NON VI DICE NULLA, NULLA VI DIRANNO I NOMI DELLE SERIE A CUI QUESTO MAESTRO HA COLLABORATO: **MACROSS**, **ORGUSS**, **MEGAZONE 23**, **GUNDAM 0080**, **GUNBUSTER**, **MACROSS II**...

96 PAG. B/N e COLORE, 50.000 LIRE.